Tot.338-339

飞翔的竞速之魂——《GT 赛车 6》背后的故事

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



2013年度最佳游戏中国媒体评选活动
TV GAME 大赏
·媒体评选·

春节合刊240页钜献
2013我们的选择
年度TVGAME大赏媒体评选揭晓

Gamehalo
2013年下半年 十大游戏金曲
2013年 玩家不可错过的10部电影
Gamehalo高清光盘+游戏立方年历

2014.1B2A 定价：RMB 28.00
ISSN 1008-0600

大年鉴·大盘点
实用至上主义 | 2014业界热点全景预览

攻略透解 塞尔达传说 众神的三角力量2 | 最终幻想X/X-2 高清重制版


汇聚群狼，城市暴走，你争我夺，挑战极速。
融合竞速与开放世界的创新大作，
体验次世代主机网络的强大实力，
史上第一款赛车主题大型网游，即将登场。
法外群狼
The Crew
机种：PS4/Xbox One
类型：竞速
发行：Ubisoft
发售日：2014年第三季度

CONTENTS









总第 338 · 339 期
1B2A

COVER STAFF
封面设计：anubis



读编交流

游风艺苑	220
读编往来	222
小编寄语	229
发售表	231
2013年度游戏索引	233

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

UCG 现已开通官方微信号啦！读者们可以扫描以下二维码，关注来自我们的第一手资讯。

收藏者：

收藏日期：

本期主打

新闻专题 P98

RAYARK GAMES

诗意的造梦者
Rayark制作人访谈













合刊钜献

TV GAME大赏 2013年度最佳游戏媒体评选	3
2013大年鉴	15
2013年游戏大盘点	73

新闻资讯

游戏情报站	86
进击最前线	90
热点追踪	92
新闻专题	
飞翔的竞速之魂 《GT 赛车 6》背后的故事	96
诗意的造梦者 Rayark 制作人访谈	98
传说频道	102
前线狙击	
终极街头霸王Ⅳ	104
战国无双 4	108
战国 BASARA 4	110
英雄传说 闪之轨迹 续作（暂名）	112
出击飞龙	114
热情传说	116
宿命	119
暗魂献祭 三角势力	122
月极兰子最漫长的一天	125
黄金眼	128

实用技术

攻略透解	
塞尔达传说 众神的三角力量 2	129
最终幻想Ｘ 高清重制版	148
最终幻想Ｘ -2 高清重制版	161
软硬兼施SP	174
实用至上主义	
实用至上主义 2013 下半年游戏之研究秘技大集合	176
成就奖杯堂	185
研究中心	
真・高达无双	188
3DS应援团	200
VITA命	202

游戏文化

特别企划	
2014 业界热点全景预览	204
秘密花园	212
指尖方圆	
移动平台的音游盛会	214

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

口袋妖怪 X・Y 178
塞尔达传说 众神的三角力量 2 128 129 光盘
闪乱神乐 2 真红 90

PS3

COD 幽灵 182
GT 赛车 6 181
超凡 双生 179
超级机器人大战 OG 黑暗禁狱 179
出击飞龙 114
刺客信条Ⅳ 黑旗 184
黑道圣徒Ⅳ 183
横行霸道Ⅴ 183
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔 180
魔女与百骑兵 181
秋叶原之旅 2 178
热情传说 116
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ 182
死侍 181
宿命 119
英雄传说 闪之轨迹 续作（暂名） 112
月极兰子最漫长的一天 125
战国 BASARA 4 110
战国无双 4 108
真・高达无双 188
真・三国无双 7 with 猛将传 185
终极街头霸王Ⅳ 104
最后生还者 180
最终幻想 X 高清重制版 148
最终幻想 X –2 高清重制版 161

PS4

出击飞龙 114
宿命 119
真・三国无双 7 with 猛将传 185

PSV

爱夏的工作室 Plus 黄昏大地的炼金术士 91
暗魂献祭 三角势力 122
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星 177
秋叶原之旅 2 178
噬神者 2 177
数码宝贝 网络侦探 91
爽海的冒险家们 91
讨鬼传 176
限界凸记 萌之编年史 90
英雄传说 闪之轨迹 续作（暂名） 112
战国无双 4 108
真・高达无双 188
真・三国无双 7 with 猛将传 185
最终幻想 X 高清重制版 148
最终幻想 X –2 高清重制版 161

Wii U

超级马里奥 3D 世界 178

X360

COD 幽灵 182
出击飞龙 114
刺客信条Ⅳ 黑旗 184
黑道圣徒Ⅳ 183
横行霸道Ⅴ 183
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ 182
死侍 181
宿命 119
终极街头霸王Ⅳ 104

Xbox One

出击飞龙 114
丧尸围城 3 184 光盘
宿命 119

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

游戏试玩
塞尔达传说
众神的三角力量2
试玩演示

电影前线特别版
2013年
玩家不可错过的
10部电影

特别收录
丧尸围城3
最强理工宅的日常

特别收录
2013年下半年
十大游戏金曲

ENDING SONG
Gamehalo 2013年回顾串烧



UCG 现已与土豆网合作，精彩视频期期不断！
你可以访问以下网址免费观看！
http://www.tudou.com/home/Gamehalo

特别说明

Gamehalo DVD全面升级 16：9 宽屏显示
画面比例调整为

建议您使用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。





健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①塞尔达传说 众神的三角力量2	Nintendo	②动作角色扮演③
④3DS	ゼルダの伝説 神々のトライフォース2 ⑤	⑥日版
	2013年12月26日 ⑦本地1人 ⑧	4800日元⑨
	无对应周边 ⑩	⑪对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

主　管：甘肃省科学技术协会
出　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总　顾　问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄曦帆

编　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2014年1月10日
定　价：人民币28.00元

TV GAME大赏

2013年度最佳游戏中国媒体评选活动

制作 UCG全体编辑 统筹 时雨 美编 NINA

海日生残夜，江春入旧年。TV GAME 游戏大赏迎来了七周年生日，在众多玩家和读者的关注与支持下，这项活动继续如火如荼地开展着。随着 2014 年的到来，本次活动也迎来了截止日，相信许多玩家早已经为喜爱的游戏投上了宝贵的一票。回顾今年，众多优秀大作和次世代主机的发售让游戏界变得异彩纷呈，而各位玩家也对此表现出极大的热情，无论是网络投票还是回函寄送都是一片盛况。目前选票计算正在紧张地进行中。与此同时，经过严谨的挑选和慎重的考虑，全体编辑再三讨论评选出了本年度的媒体评选大赏。

沿袭以往，本次评选分为“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两大部分。我们将在本期为各位玩家揭晓“2013 年度 TV GAME 大赏(媒体部分)”，而所有读者通过回函以及网络投票选出的玩家部分评选结果以及中奖名单将在《游戏机实用技术》总第 340 期（2014 年 2 月 B），即下期公布。

本次评选的媒体大赏分为“年度十佳游戏”、按机种选择的最佳游戏和以突显游戏特色为目标的“分类大赏”三部分，每一个奖项都经过全体编辑的仔细挑选和讨论，以确保每个奖项的客观公正以及专业程度。在今年，作为经典系列的最新作品，《横行霸道Ⅴ》以极其优秀的制作水平和高人气夺得了 2013 年年度游戏的头衔，紧随在后的又有哪些优秀的佳作呢？请随我们一起来看一看媒体部分的精彩内容！

主办媒体：

游戏机实用技术 掌机王SP UCG.CN

合作媒体：

土豆游戏 网易游戏 game.163.com



横行霸道V

Grand Theft Auto:V

本世代最佳游戏

一年前，当各大游戏媒体评选2013年最值得关注的游戏时，总不会错过《古墓丽影》、《生化奇兵 无限》、《最后生还者》、《横行霸道Ⅴ》这几个名字。不过《横行霸道Ⅴ》有一项特质无人能及，那就是没有人能够想像得到它能达到什么样的高度。而游戏的实际表现也的确大大超出了人们的想像。

《横行霸道Ⅴ》以洛杉矶为原型，构建了一个无比真实的虚拟世界。这个世界由南部的洛圣都和北部的布雷恩郡组成，无论城市风光，还是自然景观，每一处都做得栩栩如生。就算是人迹罕至的空旷原野，也没有一块土地是重复贴图，不用担心有人工堆砌的感觉。游戏逼真地模拟了天候变化，现实中的48分钟等于游戏中的一天，出色的光影效果让这个虚拟世界更加多姿多彩。而在这个世界中还分布着数不清的NPC，他们有自己的行动和思维模式，令玩家有一种身临其境的感觉。更可怕的是就连海底也做得一丝不苟，很多玩家直到看到STAFF画面时才知道原来水下还有那么多的秘密。

《横行霸道Ⅴ》不光拥有华丽的外表，内在同样令人惊叹。游戏于系列史上首次引入了三主角的设定，玩家要控制3名性格迥异的主人公展开冒险。游戏收录了76个故事任务，59个陌生人和怪咖任务，每个任务都有完整的剧情，剧本写得可圈可点，很好地反应了美国社会的方方面面。此外还有57种随机事件，59项爱好与消遣以及其他杂项。大到抢劫银行、火并黑帮，小到网球瑜珈开出租，玩家在洛圣都和布雷恩郡里能做的事情数不胜数。如果说《横行霸道Ⅴ》汇聚的游戏要素之多有如大海，那么其他游戏最多只能算作大江大河。

《横行霸道Ⅴ》还提供了史无前例的在线模式，这就是《横行霸道在线》。《横行霸道在线》以免费DLC的形式稍晚推出，玩家可以大闹整个洛圣都和布雷恩郡。《横行霸道在线》的舞台更接近于《第二人生》这种虚拟世界，除了传统的对战与合作玩法外，玩家可以在里面买车买房过着虚拟生活，能做的事情数量并不少于单机部分，不喜欢打打杀杀的朋友一样可以找到乐趣。虽然推出之初出现过一些问题，但设计者的大胆创意依然值得肯定。

《横行霸道Ⅴ》不单是2013年的最佳游戏，纵观本世代也没有哪款游戏能与之相提别论。它的出色表现，足以让我们忘记去年发售的两部次世代主机。而对于中国玩家来说，像《横行霸道Ⅴ》这样的世界第一游戏不仅能推出高质量的官方中文版，而且是同步发售，当真是一碟在手，别无所求。从官方公布的数据来看，《横行霸道Ⅴ》在亚洲地区取得了极高的销售成绩，这充分说明了玩家对游戏的认可程度。而这也必将让Rockstar下定决心继续推行旗下游戏的中文化进程。我们期待着能早日见证Rockstar的下一个奇迹！

【点评人：纱迦】



2013 TV GAME 年度十佳

怪物猎人4

3DS

Monster Hunter 4

生命不息，狩猎不止

不管我们如何埋怨手感有多差，如何吐槽画面有多烂，但必须要承认《怪物猎人 4》是一款足够优秀的作品，无论是和系列作品相比，还是和其他同类游戏相比，都是如此。它不仅保持了系列的高水准，同时也大大超越了玩家的期待。

作为一款纯粹的狩猎游戏，"《怪物猎人》系列"并不注重剧情元素，完全是靠出色的打击感，严谨的平衡性以及精致的细节处理俘获了诸多玩家的心。但也正因为这样，如何在新作中让玩家保持新鲜感对于这一系列来说并不容易。而《怪物猎人 4》成功了，Capcom 用全新的骑乘系统、极具特色的新武器、众多新怪物以及线上联机功能等，向玩家交出了一份满意的答卷。

每个玩过《怪物猎人 4》的玩家，一定都对骑乘系统念念不忘，骑乘攻击不仅爽快而且非常实用，可以为同伴创造出更多安全输出的机会。这一系统建立在新引入的高低差地形之上，看似并不出众的改变，实际上让整个战斗变得更加的行云流水，也让玩家有了新的战术思考。

操虫棍和蓄能斧两种新武器的加入，以及经典武器的悉数回归，让《怪物猎人 4》的武器种类达到了系列之最，独特华丽的操虫棍可以说是为本作量身打造的，自由的上下高低差跳跃让骑乘系统更具实用性，而蓄能斧则融合了片手与重斧，攻防一体可进可退。可以说两种新武器在设计上十分成功，既玩出了新意，也玩出了难度。而历代武器的悉数回归不仅顺应民心，性能的微调配合新招式的加入也让游戏的可玩性达到了系列作品的巅峰。

既然是狩猎，那么作为对立方的怪物们也是十分重要的存在，首先本作加入不少新面孔，黑蚀龙、天回龙等新怪物在造型、招式等设计上都非常的成功，让人眼前一亮，而麒麟、炎王龙等大批经典怪物的回归亦让人十分感动，即使是没有登场的怪物，其素材也可以通过交换得到。

当然，如果说单机战斗的各种元素是"《怪物猎人》系列"的立足之本，那么联机狩猎便是其精髓所在，如火如荼的狩猎风潮完全可以说是拜联机功能所赐。而《怪物猎人 4》在这一方面同样也做到了很大的进化，游戏不仅对应局域网面联，同时也是系列在掌机平台上首次对应线上联机功能，与天南地北素未谋面的猎人们并肩作战不再是梦想。而"网络联机"配合"工会任务"，Capcom 不仅仅是让"联机"成为一款单机游戏的附加模式，而是切切实实地成为了另一个主体，在保证了单机内容的情况下，极大地扩展了游戏的乐趣和时间。

除了以上几点，系列首次以旅团的形式引入多个村庄的设定，以及更具乐趣的艾露猫探险等等，《怪物猎人 4》还有诸多优秀的元素值得玩家去挖掘，年度十佳游戏的桂冠可谓当仁不让。

【点评人：哪尼】



2013 TV GAME 年度十佳

口袋妖怪X·Y

3DS

ポケットモンスターX·Y

经典游戏的新起点

对于许多玩家来说，童年的记忆都会有这么一幕：躲在被窝中，拿着 GB 紧张地看着屏幕中的精灵球摇动，一下，两下，几乎把心提到了嗓子眼……时间流逝，历经十年的积累，作为 3DS 上的首部"《口袋妖怪》系列"作品，本作给出了一个令人满意的答案。

既然叫做"口袋妖怪"，那么这些可爱的口袋妖怪们就是当中的核心，这一代的数量更是达到七百只以上，如此庞大的数量相信能满足不同玩家的需求。新增的触碰系统给予玩家与这些口袋妖怪紧密接触的机会，无论是叫声还是动作，都细致地刻画出每一只口袋妖怪在玩家想像中应有的样子。同时加入的喂养、抚摸和游戏环节，换了一种形式圆了笔者当年的梦："假如我能饲养这些口袋妖怪该多好。"游戏中并不只是单纯地加入口袋妖怪的动作和神态，更是针对每一只的特性加入了特有的习性。比如摸皮卡丘的脸颊会有触电的感觉，比如摸口袋妖怪的不同地方它会有不同的反应，更显得制作组的用心。在招式上也不仅仅只是动动身躯，更会针对使用技能的口袋妖怪不同而有不同的表现，在各种细节上臻于完美。



虽然游戏中的主角是各种口袋妖怪，但本作也开始步入了"人"的阶段。以往对于人物角色刻画的不足，在这一作得到了弥补。制作组为主角设计了大量的服饰，为角色搭配衣服让其转变成为时尚达人。小伙伴的角色增多，而且每一个人都留出了足够的剧情表现长度来展示每一个人特有的魅力。比如サナ的可爱和软弱，到游戏后期所成长的坚强。又如劲敌在每一次战斗中获得的成长。这一些都与本作与系列作品的主题非常贴切：到底成长是什么意义？每一个训练师都在探求，每一个训练师都会有自己的答案。此外，在其他角色的塑造上也让人留下深刻的印象，比如犯下大错但一直等待着自己的口袋妖怪的 AZ，立志于改变利用口袋妖怪的现状而采用了过激手段的燃烧团团长，又例如性格不羁的博士，这些人和口袋妖怪一起，组成了一个虚拟而又真实的卡洛斯地区。

为什么"《口袋妖怪》系列"会有这么高的人气，我想还在其拥有易上手，可研究的特性，这一作在这一点上发挥得淋漓精致。Mega 进化和 O 力量，使用后对于口袋妖怪的能力有着大幅度的加成，这给原本就富有变化的战局加入了更多可以研究的要素。而且本作在联网要素上作了极大的加强，随时随地联网，与朋友对战和交换才是本作最凸显的进化点。实际上从 DS 的几代上看，任天堂已经在这个方面上下尽了功夫，但依靠着新主机平台的能力，实现了一次巨大的进化。那么，享受对战和收集的玩家就有了更大的动力去培养更强大的口袋妖怪，从而获得胜利和优势。

【点评人：时雨】

生化奇兵 无限

2013 TV GAME 年度十佳

PS3 X360

Bioshock Infinite

游戏理念与艺术理念的完美结合



当这个故事处于开端时，恐怕没有几个玩家能够想像得到《生化奇兵 无限》最后带给自己的是多么无可比拟的游戏体验。论画面，虽然使用了虚幻引擎3，而且有着惊人的美工设计，但却离《最后生还者》尚有距离。论射击体验，虽然枪械众多手感良好，却还是比不上《COD幽灵》的迅捷爽快。论系统，超能力混搭枪械的战斗还有多变而富有策略性的Gear装备虽然值得研究，其巧妙程度还是无法胜过《古墓丽影》武器功能与解谜和战斗同步挂钩的设定。论耐玩度，虽然有着极其富有挑战性和难度的1999模式，却仍然难及有着巨量游戏内容和海量彩蛋，还搭配有在线模式的《横行霸道V》的高度。是什么样的吸引力让《生化奇兵 无限》变得如此让人难忘，足以在星光熠熠群雄争锋的2013年里玩家们的心中留下了一席之地？毫无疑问，是因为这款作品极高的综合素质，也是因为那令人沉醉其中的故事，更是因为那将蒸汽朋克发挥到极致的设定，但在这所有所有优点之上，还有最至关重要的一点，那就是在把无数的优秀要素融汇一炉后，这款作品闪现出了极为耀眼的艺术之光。

以一个玩家的眼光看来，《生化奇兵 无限》绝对是令人难忘的佳作，我们有着太多的理由去喜欢它，为其不能自拔，通宵达旦地游玩，入魔般地研究它所展露出的每一个令人印象深刻的细节。但如果我们仅仅把鉴赏这款游戏的方式停留在玩家层面，我们将永远错过属于它的真髓。它不仅仅是在娱乐玩家，也不仅仅是满足我们生物性上的需求，而是在思考，在狂想，在讽刺，在隐喻。当我们看到悬浮在高空之上的克伦比亚时，能够看到的只是它的外在，而随着玩家控制布克一步步探索这个城市，并一点点了解它的历史与诞生的秘密，构筑这个空中之城的复杂历程和其所蕴含的政治、思想、美学、人文甚至是宗教特点是如此地庞杂又如此地独特，随着玩家在流程和支线任务中抽丝剥茧般地增长对克伦比亚和生活在当中的人们的认识，《生化奇兵 无限》的魅力就渐渐地渗入了我们的心中，变得无所不在，无法忘怀。

【点评人：稀饭】

最后生还者

2013 TV GAME 年度十佳

PS3

The last of us

最坏的世界与最好的游戏

在半年后再去评述这样的一款神作，任何的赞誉都会让人觉得有些多余。于是我努力回想，回想当初那些如针扎般的强烈感受，有三针，不得不提，那就是开头，结尾，还有高潮。

2013年父亲节前的那个周末，乔尔大叔的那一份丧女之痛让追随顽皮狗多年已为人父的玩家无不动容，但当大大的“二十年后”出现在屏幕上时，才让人感觉整个故事的非比寻常。尽管使用的是“夺命孢子”这样相对新颖的设定，但《最后生还者》基本上还是采用了标准的丧尸规则，这是近年来在影视、游戏等范围内被用滥、甚至是被透支的题材，很难想像创造了互动娱乐领域全新“夺宝奇兵”的顽皮狗，能够把“行尸走肉”玩成什么样。于是便有了这样的命题：比丧尸出现、世界大乱更糟糕的是什么？就是这种情况已经出现了二十年，而你必须在这个最坏的世界中努力生存下去。

“我发誓！”这是2013年最让人难忘的游戏台词。随着职员表缓缓升起，故事也随之戛然而止，相信地球上有上百万玩家和我一样，在看到这一幕时，心情久久难以平复。是的，在近二十小时的惊险旅程中，不知有多少人在想像过剧情最后的种种可能，但这样一款非同凡响的游戏注定会有一个有如神来之笔的结尾。我发誓，就算是十年之后谈起它时，我依然能回味当初复杂的情绪，惊异，震撼，激动，失落……五味杂陈。乔尔和他的“爱女”艾莉的故事会在所有玩家的脑中延续。

《最后生还者》的高潮段落有好几个，不过我想说的是哪一个，想必绝大多数玩家都能猜到是什么。由于这是一款末世题材的作品，因此我们一路上所看到的大都是残垣断壁，脏乱破败的景象。在道德与秩序已经被摧毁的世界里，人远比丧尸更可怕，活下去远比死更艰难。经历过无数的抉择与背叛，绝望与希望，和形形色色的人生离死别，这些都给我们以不同程度的震撼。但是，与长颈鹿相遇的那一刻，却真正触碰到了玩家内心最柔软的地方，成就了2013年游戏世界最美的瞬间。即便世界没有看起来的那么好，我们也要努力寻找和发现它的美好，这或许便是冒险的意义吧。

【点评人：胜负师】



2013 TV GAME 年度十佳

古墓丽影 Tomb Raider

PS3 X360

丽影是这样炼成的

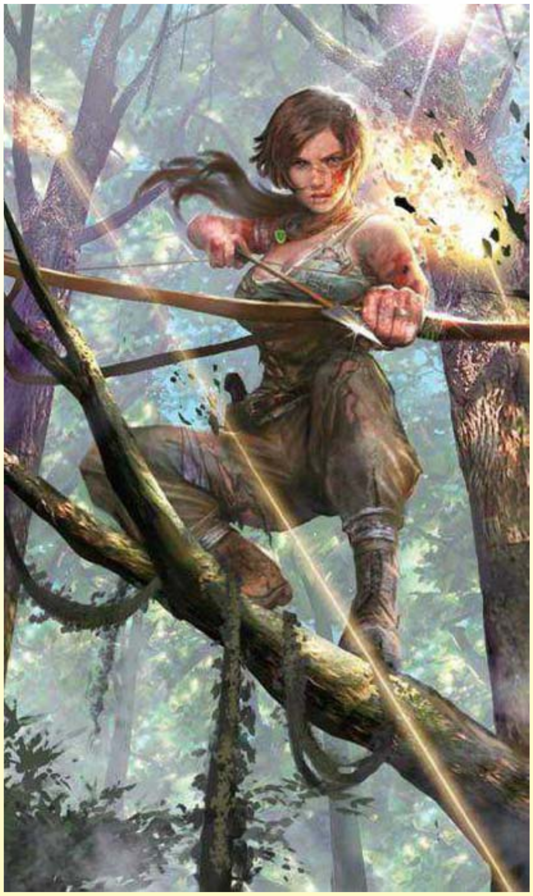
在《古墓丽影 地下世界》得到玩家的一致好评后，这个半路接手“《古墓丽影》系列”的水晶动力制作组并没有安于现状，他们大胆地对这个拥有无数粉丝的经典游戏进行了大革新，就连名字都设定为最原始的《古墓丽影》，让人不难看出水晶动力对于系列重启的野心。在当今遍地开花业界中，要吸引口味越来越挑剔的玩家的眼球并非一件容易的事，但是，《古墓丽影》却做到了。

提起劳拉·克劳馥，各位会想到什么？性格坚毅、身手敏捷、神秘而又高不可攀，这是以往的劳拉显现出来的特质，这些特质无一不让人感到钦佩。但是在本作中，劳拉却更像一个邻家的小女孩，初次冒险却被突如其来的海啸吞噬，求生之路上又遭遇各种险阻，因被抓获而险遭玷污、第一次杀戮的内心斗争、为拯救队员而多次历险却义无反顾，这一切却恰恰成为劳拉的宝贵财富，我相信每一名紧握手柄陪伴劳拉的玩家都会因她的成长而感动，而这些体验是过去的《古墓丽影》未曾有过的。

虽然劳拉的形象大幅改变，但“《古墓丽影》系列”一直以来探寻世界神秘古迹的卖点被很好地继承了下来，以龙三角这个可怕的海域作为舞台使得游戏一开始就蒙上了神秘的黑纱，因为在现实中，龙三角海域是与百慕大三角这个著名魔鬼海域性质极其相似的海域，无数飞机船只在此处一去不返。随后引出的邪马台古国更是历史学中一直具有争议的一段，历史中卑弥呼女王擅长用鬼神之说迷惑百姓，巩固自己的统治。而游戏中用极度夸张的手法神化了卑弥呼的能力，她不仅能控制暴风雨，还能操控一整支死亡大军，得益于这些亦真亦假的背景设计，在环环相扣的剧情下，游戏前后两段的游戏体验既有截然不同的体验又能自然地融合在一起。

作为一个系列重启之作，本作无疑是成功的，这也让玩家们更加迫切地期待续作的到来，而本作也将在明年年初以更完美的姿态登陆 PS4、XboxOne 平台，无论是新老玩家都不容错过！

【点评人：伽蓝】



2013 TV GAME 年度十佳

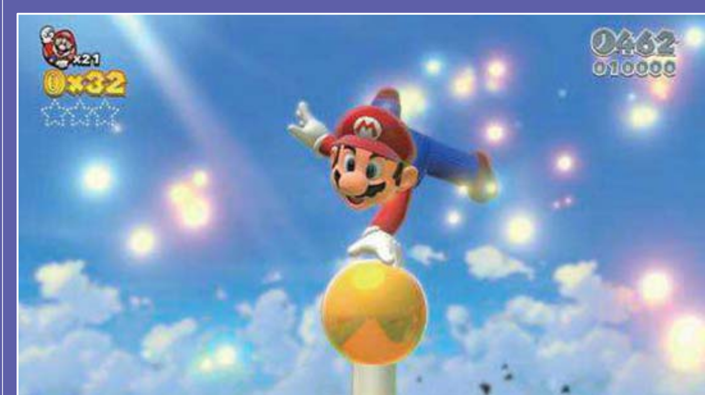
超级马里奥 3D世界 スーパーマリオ 3Dワールド

Wii U

猫咪马叔又一春

但凡任何一个游戏玩家，都不敢也不会轻易说出“马里奥不好玩”这句话。在广大的游戏开发者绞尽脑汁为了服务玩家的眼球而提升画面品质、为了满足玩家的内心而编造深邃的故事、为了迎合玩家的需求而制作复杂的战斗系统的当下，任天堂的“《马里奥》系列”却仿佛是置身于这场混战之外的旁观者，不紧不慢松弛有度地按照既定的计划推出着既定的作品。画面？不过如此；剧情？你在逗我；系统？几乎没有变化。或许真的除了“游戏性”这三个字外，我们已经找不出更好的词能用来概括“《超级马里奥》系列”为什么可以多年如一日霸占玩家客厅的理由。而对于“《超级马里奥》系列”而言，“满满游戏性”正是对它最大的赞美。

2011 年 11 月 3 日，任天堂在 3DS 平台推出了以 3D 为卖点的《超级马里奥 3D 乐园》，全球累计销售量超过 800 万套，为提升 3DS 销量功不可没。2 年后的 2013 年 11 月 21 日，续作《超级马里奥 3D 世界》登陆 Wii U 平台，任天堂的用意不言而喻。与前作不同的是，《3D 世界》不再以“裸眼 3D”为卖点，而是转向了多人协作的模式，这与 Wii U 自身的定位也比较接近。本作中，玩家不但可以控制马里奥，还可以使用路易、碧奇公主、小蘑菇，甚至在通关后还能开启隐藏角色罗塞塔。游戏支持最多 4 人同屏，不同角色之间尽管操作完全相同，但在性能方面却有微小的差别，正所谓失之毫厘差之千里，即便是细微的差距在用来取得每关的挑战时的难度也是天差地别。本作的关卡设计可谓是更上一层楼，任天堂力求保留 2D 横版过关元素的基础上，去引入更多的 3D 沙箱成分，所以玩家可以在时间允许的条件下自由探索当前区域，所到之处无不隐藏着各种小惊喜：这里会出现一大堆金币、那里有个隐藏起来的砖块、甚至在看似无法通行的地方居然还有一条隐藏起来的小道。借助 Wii U 的 GamePad，探索过程会变得既简单又充满乐趣，玩家甚至可以直接点击屏幕上的敌人去干预它的行动，这些大胆的新尝试为今后《马里奥》新作的发展开辟出了全新的方向。



丰富多彩的关卡设计、巧妙大胆的创意细节、虽然简单却令人会心一笑的艺术风格、多人同屏游戏时的无尽乐趣，连索尼 SCE 全球工作室总裁吉田修平都对其赞赏有加的《超级马里奥 3D 世界》荣登年度十佳游戏绝对是当之无愧！

【点评人：八重樱】

2013 TV GAME 年度十佳

刺客信条Ⅳ 黑旗 Assassin's creed Ⅳ Black Flag

PS4 PS3 XOne X360 Wii U

海盗黄金时代的刺客传奇



扬帆大海，追风逐浪，怒战波涛，肆意劫掠，尽管在今天海盗这个名词所蕴含的浪漫意味已经被手持AK47开着小快艇的索马里贫民毁得一干二净，但在属于海盗们的黄金时代，他们就是自由和解放的代名词，也正因为如此，尽管在道德水准和自制力方面海盗与刺客们几乎就是两个极端，两者之间的思维却有着相同之处，所以这一切,都给了育碧的设计师们开拓思维的空间。于是，在系列正统续作的第四作里，又一位新的刺客出现在我们面前，他既是自由奔放的海盗，又是身具使命的刺客，这个人，就是爱德华·肯威，而他所担纲的游戏，就是关于海盗与刺客的故事。

在整个“《刺客信条》系列”诞生之初，育碧就设立了巩固系列基础的重要基石，其一，是恒久不变的刺客组织与圣殿骑士的冲突，两者分别代表着自由意志和强权统治，切合了西方社会的价值观，其二，就是每一作都必须展现出浓郁的人文气息，让游戏并不仅仅是娱乐和狂想，而是能够展现已不存在的历史时刻所具有的风情。《刺客信条Ⅲ》正是因为在展现历史风情上有所欠缺，加上在游戏元素上的表现并不令人满意，才最终导致了评价不如预期。

但这一问题在《刺客系条Ⅳ 黑旗》中得到了最好的解决，故事的背景设定在17世纪，地点是加勒比海，也就是位于海盗们黄金岁月的巅峰时期。当时的几个重要城市在游戏中都有登场，而且每一个都有着不一样的风貌。正处于西班牙殖民时期的哈瓦那有着商业都市的繁华风貌，穿着得体的市民来往于市集和广场，浓郁的生活气息扑面而来。由英国在牙买加岛建立的金斯敦则充分展现了城市化与自然环境交汇的特点，城市的中心部分极其现代化，外围则是大量的野生丛林。至于海盗们最爱的拿骚，遍地是平房，老旧的木制建筑随处可见，但就在这片连个像样码头都没有的土地上，自由的气息却随处可见。在如此可信的背景塑造下，爱德华的冒险也就有了坚实的舞台，他的每一次历险，每一个遭遇，都与海盗和刺客的风格相融洽。当我们看着他一步步地从一个郁郁不得志的小水手成长为一位或许是加勒比海地区最伟大的海盗，就如同看着寒鸦号从一艘破旧的小船变成一艘称霸四海的巨舰，一股豪迈之情总是会油然而生。升满船帆，驶往大洋，在悠扬的船歌中，我们就仿佛度过了一段无悔的海盗生涯。【点评人：稀饭】

2013 TV GAME 年度十佳

塞尔达传说 众神的三角力量2

3DS

极致雕琢的创意结晶

ゼルダの传説 神々のトライフォース2

《塞尔达传说 众神的三角力量2》是首款以续作的名义推出的“《塞尔达传说》系列”作品，不仅继承了系列第三部的世界观，而且连地图也十分相似，但是其中的谜题在构造上却是截然不同的。对于有玩过前作的老玩家而言，这款续作表面看来非常亲切而怀旧，但在既视感的表象之下，又会因为重新设计的谜题和新创意而带给人更多的新鲜感。

这次勇者林克会运用变身为壁画的能力，自由穿梭于光明世界海拉尔和黑暗世界罗拉尔，拯救塞尔达公主和新的七贤者，并阻止大魔王卡农的阴谋。游戏前期的解谜部分相对于系列作品而言难度有所降低，而一旦到了支离破碎的罗拉尔之后，就不再轻松了。玩家在游戏中后期要不断地在两个世界之间来往，才能发现初期无法进入的海拉尔区域。实际上，整个世界地图的设计已经融入了数量众多的谜题，两个世界的野外地图巧妙地形成了庞大的迷宫。寻找各地的迷宫入口时，又伴随着大量的收集要素和新发现，其过程本身就相当于一次妙趣横生的连环解谜。最重要的是，无论处于哪个世界，运用壁画能力和高低差地形的谜题设计都能让人拍案叫绝。

本作最大的突破，毫无疑问就是林克能够自由租借道具了。灵活选用道具可以在战斗和探索中发挥意想不到的作用，攻略迷宫的顺序也会因此而发生改变。除了关键剧情的过场动画，玩家基本不会遇到剧情事件，更不会为了收集某个迷宫中的道具而疲于奔命，这种自由度在系列中可谓前所未有。如此一来，游戏的核心目的“探索”就被提升到了最重要的位置，玩家的每一分钟几乎都是在巨大的世界迷宫中冒险，在持续地思考谜题的解决办法，而不是被强制的剧情对话或任务目标所占据。

在以往的作品中，玩家只要捡到补充道具，就可以猜到附近谜题的大概解法，无形中削弱了解谜时的成就感。而这次制作组为壁画能力所设计的能量槽，则恰恰解决了这个矛盾。游戏的补充道具被取消，改为了在使用道具时消耗能量槽的设定。能量槽的设计既避免了不必要的提示，同时也依旧能够限制连续使用道具的时间和次数，可谓一举两得。

在冒险之余，游戏中还有数个非常有挑战性的小游戏可供消遣，尤其是擦肩通信时产生的“影子林克”。要想在有道具限制的条件下成功打败AI控制的影子林克，可不是一件容易的事情。

随着剧情的推进，玩家将会像揭开重重面纱一般，逐步探索到表里世界的各种有趣的小细节，后期的收集要素和隐藏模式也有相当高的难度。两个世界看似微型，却可以不断发掘到惊喜，因此重复探索地图的过程并不会让人感觉厌烦，反而会令人欲罢不能。

制作组大胆的设计思路及其创意的完美呈现，使《塞尔达传说 众神的三角力量2》成为了系列中的又一部里程碑式作品。本作在22年后再次让玩家们体验到了精彩绝伦的勇者冒险物语，是2013年度不可错过的动作角色扮演游戏佳作。【点评人：初心者】



2013 TV GAME 年度十佳

PS3 X360 Wii U PSV

雷曼 传奇
Rayman:Legends
平台动作游戏还可以这样玩

一款成功的平台动作游戏都有精妙的关卡设计，《雷曼 传奇》也不例外。本作主线有5个世界，每一关都会根据这个世界的风格制作独特的机关，Lums作为奖励同时也指引着玩家前进的路线。收集要素分散在各个角落，一部分需要玩家细心寻找，也有一部分提高了过关的难度。第一次挑战的时候适宜细细寻找，仔细搜索每一个角落，熟悉了关卡结构之后，玩家也可以长按这奔跑键由头冲刺到最后，一气呵成，加上本作的操作手感流畅舒适，如果以最快速度为目标过关会给人带来跑酷般的爽快感。

但如果仅仅是关卡设计精妙，并不足让《雷曼 传奇》成为十佳之一。游戏最令人折服的地方在于制作组大胆、不拘形式的创新。其中最值得称道的就是音乐关卡——这也是笔者喜欢没事就偶尔进去玩两把的关卡。这些关卡里面要求玩家不断往前冲，然后根据音乐的节拍按下攻击或者跳跃键，能这样把两种截然不同的游戏类型结合在一起，恐怕只有本作才有了吧。不仅如此，制作组为了进一步挑战难度，隐藏音乐关卡里面还加入了各种模仿旧世代电视画面的特效，比如像素降低、透镜效果、倒转等视觉效果——当然这些效果并未滥用在作品中，而是作为调剂而存在，相信玩家们打过这些关卡之后，都会对制作组大胆的设计感到由衷的赞叹吧。

【点评人：宇宙人】



年度PS4游戏

2013 TV GAME PS4 大赏

杀戮地带 暗影坠落
Killzone : Shadow Fall

“《杀戮地带 暗影坠落》是2013年PS4上最具次世代范儿的游戏，没有之一！”相信这句话不会引来太大的异议，原因也很简单，PS4赶在了2013年年末发售，纵观首发游戏，除了《刺客信条Ⅳ》、《COD 幽灵》等高分辨率跨世代游戏外，恐怕就只有《KNACK》与《杀戮地带 暗影坠落》能作比较了，而很明显《杀戮地带 暗影坠落》要略胜一筹。作为首发游戏，《杀戮地带 暗影坠落》的表现其实还算不俗，在画面方面玩家能明显看到由于机能进化而带来的画面进步，绚丽的光影效果，细致的纹理，以及在优秀画面下仍然能保持充足的帧数，这在目前同类游戏中绝对属于顶级的表现。不过单机战役的节奏拖沓，关卡设计太长等也是无法忽视的缺点，而实际上游戏的初期版本还存在任务提示消失的BUG，但制作组已经及时发现问题，通过升级即可解决这一问题。相比单人战役，游戏的网战要有意思得多，虽然兵种对比《杀戮地带3》有所减少，但各兵种的技能变得更多，使得单个兵种的可塑性更强，而经过改良的对战模式，最多支持24人同时对战的战区也无比热闹，遗憾的是网战连接偶有抽风的现象，但成功连接后可以说没有任何延迟。总而言之，虽然这款游戏有着各种小问题，但在当前PS4软件匮乏的情况下，本作仍然是体现PS4机能的最强之作。



【点评人：伽蓝】

年度Xbox One游戏

2013 TV GAME Xbox One 大赏

极限竞速5
Forza Motorsport 5

什么是次世代游戏竞速游戏的标杆？看看《极限竞速5》你就有了答案。本作的赛车建模有了飞跃的进步，不仅在多边形参数，质地清晰度有了大的突破，在许多细节上也精益求精。就连橡胶上的擦痕、车前灯干掉的水迹、车胎上的一些划痕都能完美表现。除了车身外表，像是赛道旁建筑物的构筑，赛道路面的纹理的刻画更是达到了新的高度。而这一切，都是在高解析度和60帧流畅程度下实现的，能够做到这一点的次世代游戏，如今也没有几个。

作为一款竞速游戏，最基本的游戏形式就是赛车，但制作组为了给玩家带来最佳的驾驶体验新加了一些让人赞叹的游戏特点，随时切换到摄影模式是本作的一大特色。玩家可以从各个角度旋转镜头，寻找合适的风景进行拍摄，更让人惊喜的是镜头的微调项目非常多，喜爱拍摄的玩家还能在游戏中享受一把拍车瘾。极其真实的车损系统是拟真赛车游戏的标志，本作中每一台车都有极其真实的损坏贴图。并且每一台车在遇到碰撞时都会有极其真实的物理引擎来计算反作用力，令人惊叹。云端AI的引入也颠覆了以往的游戏体验，云端服务器将收集玩家的游戏数据，让游戏中出现的AI更睿智，让玩家在游玩的过程中始终处于一个真实的世界当中。为玩家构建了一个“真实的”虚拟赛车环境。云端AI不仅仅用在AI的构筑上，还将无缝地应用到玩家的其他设置和爱好当中，为每一个玩家提供最贴切最独一无二的游戏内容。如此优秀的游戏体验，最佳Xbox One游戏，非《极限竞速5》莫属。

【点评人：时雨】

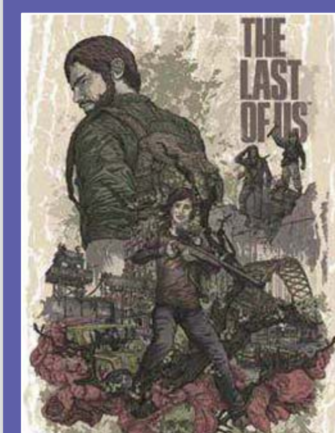


年度PS3游戏

2013 TV GAME PS3 大赏

最后生还者
The last of us

在PS3上从来不缺少优秀的独占作品，2013年也不例外。《GT赛车6》、《超凡 双生》、《战神 超凡》……几乎都是各自类型领域中的翘楚，只是今年的PS3平台，《最后生还者》的表现实在太过耀眼，让年度PS3游戏的桂冠缺乏悬念。诚然，怪兽级的《横行霸道Ⅴ》所向披靡，但能够代表一个平台独有的气质，恰恰只有《最后生还者》这样的作品才能做到。



在进入成熟期的过程中，PS3平台的诸多独占大作已经给过我们太多惊喜，本以为很难让挑剔的玩家内心再起波澜。但这个时候，《最后生还者》出现了。犹如《未知海域2》重新定义了动作冒险游戏，《最后生还者》也一下子让2013年6月14日之前发售的所有末日生存类游戏落后于时代，顽皮狗再一次在同行面前竖立起了一座“叹息之墙”，重复着等待被超越和自我超越的轮回。只要你拥有PS3，那么《最后生还者》是你最不容错失的神作；如果你没有PS3，那么为了它买上一台也绝对值得。

对于玩家来说，无比震撼的剧情和充满魅力的人物是电影等其他艺术形式也可以给予的，但是超强的代入感是互动娱乐的优势所在，《最后生还者》为这样的优势提供了融合与进化的可能。这样优秀的作品，你又怎么忍心因错过而留下遗憾？

【点评人：胜负师】

年度X360游戏

战争机器 审判日

Gears of War : Judgement

随着战争机器三部曲完结，系列FANS无一不期待着这个系列的重新回归，最终《战争机器 审判日》横空出世，本作由《子弹风暴》制作组People Can Fly主力操刀，Epic监督打造，在游戏原有的基础上重新进化，并大胆推翻了一些原有内容，使得本作的玩法新鲜感大增。

游戏在单机部分曾引发不小的争议，故事回到1代之前，为大家揭露了一段巴德小队不为人知的故事，而关卡设定则以分开的章节和多个小段为主，所有关卡主打战斗内容，弱化情节使得本作的单机内容更加的核心向。游戏在武器设定上不乏创意，反弹引爆的布什卡火炮，连发狙击的Markza都流淌着易学难精的血液，但在使用熟练后可以发挥极强的实力。

如果说单机对于新手玩家来说略显震撼不足的话，游戏的网战一定会令你大呼过瘾，本作的对战不仅在节奏上比以往更加快速，大幅度的内容调衡以及武器平衡都使游戏焕然一新，快节奏的网战让对战的乐趣成倍提升。而最为令人激动的就是本作的全面攻占模式，该模式下将原本的持久战与3代的兽族模式结合，玩家分为人类与兽族两个帮派分别进行防守与进攻，过程中乐趣无穷，火爆异常。人类方四种职业优势以及缺点均很明显，在攻防两端均需各司其职，而兽族种类丰富，每个兽族都有自己独有的必杀技，在后期更可以召唤出潜地兽这种超强品种。总而言之，在全面攻占模式中合理分配以及良好的团队配合才是玩家的取胜之道。

《战争机器 审判日》作为X360末期的作品给予了FANS全新的体验，战争机器爱好者能玩到一款新的作品也比较欣慰，希望该系列有机会可以在次世代再次爆发出原本的震撼力或者Epic以全新的作品来引爆玩家的热情。

【点评人：伽蓝】



年度Wii U游戏

超级马里奥 3D世界

スーパーマリオ 3Dワールド

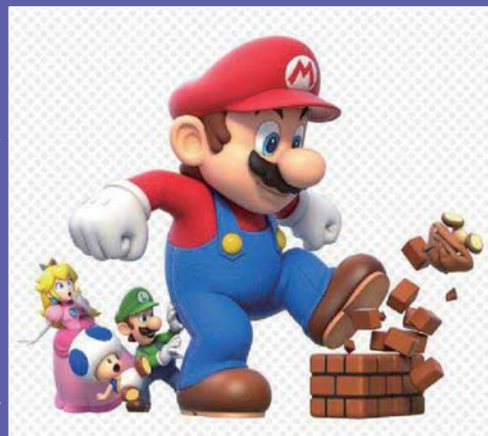
任天堂对平台动作游戏的探索创新从来没有停止，而在这方面的看家本领就体现在最新的《超级马里奥》系列作品身上。

在《超级马里奥 3D世界》中，玩家可以选择5名能力各异的角色闯关，即便是重复挑战关卡，也可以尝试运用另一种角色特性来找到新的过关办法。游戏的关卡设计丰富多彩，寻找隐藏要素的同时往往也能让人收获惊喜。

在难度方面，新手或者是不太擅长于动作游戏的玩家，可以借助游戏内的狸猫变装畅快通关，或者参考其他玩家的通关回放录像来练习。而喜欢体验高难度的达人玩家，也可以在关卡中找到极限挑战的目标。在通关之后，还会开放4个难度更高的隐藏世界。本作的乐趣绝不仅仅只有这些，找上4人同屏游玩，互相比赛所带来的紧张刺激让每个人都能尽情投入，开怀欢笑，收获最为纯粹的游戏快乐。

尽管出在Wii U平台的本作在销量上成绩平平，但是游戏本身的素质丝毫没有辜负玩家们对《超级马里奥》的期待。只要拥有Wii U，就没有理由不选择《超级马里奥 3D世界》。

【点评人：初心者】



年度PSV游戏

噬神者2

God Eater2

“究极的一击封神！”是这次《噬神者2》的主题，这也代表系列继“高速狩猎”之后，本作所追求爽快的新方向。作为时下PSV主流的游戏类型，《噬神者2》经过前两作的改进之后系统比其他原创作品更为成熟。新增的血技系统成了本作的核心之一，玩家可以通过积累经验，让普通的攻击招式进化，甚至派生出各种酷炫华丽又实用的必杀技。哪怕是相同的武器，装备不同的血技也会让战术完全改变，像这样用强大的力量去压制强大的敌人正是本作的主旨的体现。当然，游戏并未因为玩家角色的大幅增强而降低难度，后期依然是大量BOSS级的怪物同场混战，而且感应种荒神的加入让战况更加难以预测。

另一方面，《噬神者2》相比起其他共斗游戏更注重的是与同伴之间的互动与合作以及在战场上的临场感。战斗的时候，通讯员的声音时刻汇报战场的情况以及荒神的状态（当然嫌麻烦可以关掉），自创角色的台词数量也非常丰富，而且对应不同场合说出，营造出一种战斗的时候角色之间能互相交流的气氛。听取这些信息，玩家可以更好地把握战场的形势，给人一种更加现代化的作战体验。这些都是本作的过人之处。

【点评人：宇宙人】



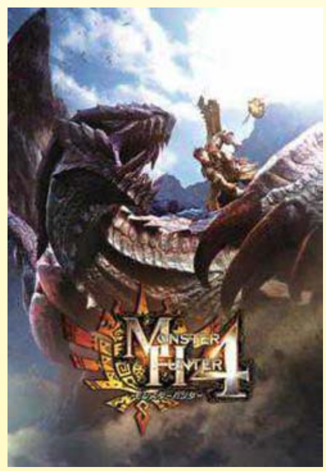
年度3DS游戏

怪物猎人4

Monster Hunter 4

在广阔的世界中与巨大的怪物对战，刀光剑影，硝烟弥漫，属于身躯中原始的野性因此被激发。“《怪物猎人》系列”为我们刻画了这样一个世界，而作为最新作的《怪物猎人4》依靠新加要素，将这个世界变得更加宏大。虽然本作的故事性依然不是很丰富，但相关的传说背景，和怪物贴近的故事描述，高质量的过场画面将游戏的氛围提升到一个新的高度。高低差和骑乘的引入重新定义了武器的用法，能否积累骑乘值也是武器选择的重要因素之一，更重要的是这样的系统让游戏的爽快感有了更高层次的体现。武器方面，新增的操虫棍和蓄能斧两款武器都具有自己特有的个性。独特而华丽的操虫棍可以利用虫子强化自身能力，虽然输出较低，但其独特的撑杆跳是骑乘怪物的有利招式，在控场能力上有较为优秀的表现，而蓄能斧则融合了片手剑与重斧，剑形态下攻守皆备，斧形态下招式粗犷，伤害可观，属性解放可以给怪物带来大硬直和伤害输出。本作登场的怪物也称得上系列之最，经典怪物的回归也让人感动不已。即使没有登场的怪物也可以通过交换素材的方式入手装备。而随着HR的解放，玩家可以挑战的怪物也会逐渐增多，可玩的要素之多称得上系列之最。3DS最佳游戏，《怪物猎人4》绝对配得上这个殊荣。

【点评人：时雨】



年度艺术成就

最后生还者

PS3
The last of us

2013 TV GAME 艺术成就 大赏

如果说《未知海域》有如好莱坞大作，那么《最后生还者》就是典型的美剧。《最后生还者》玩起来的感觉就像是一部末世题材的美剧，过场中角色的表现完全不亚于真人演出的效果，其镜头的运用、剧本的安排和顶级美剧相比也不遑多让。

虽然不具有香巴拉、千柱之城那样的绝顶风光，但《最后生还者》所表现的劫后余生的美国同样令人惊艳。由于没有参照物，这个世界的一切都由靠设计者来想像，难度可想而知。值得称赞的是顽皮狗再次表现出了他们卓越的能力，在《最后生还者》为玩家创造了一个梦幻般的美丽新世界。这个世界不但没有因为缺少人类而变得死气沉沉，反倒是焕发了勃勃的生机。而在过去人类的居所中，除了有断垣残壁外，还有各种大大小小的遗物，足以令玩家感到深深怀念。这一切都有赖于顽皮狗的卓越实力。



末世题材一般都偏重于人文范儿，《最后生还者》也不例外。整个故事并不复杂。但精妙的剧情安排以及出色的细节设置让整个故事极具感染力。春夏秋冬，冬去春来，玩家扮演乔尔一路走来，尽管路上充满艰辛，但更多的人都会和乔尔一样期盼着旅途永不结束。一句 I PROMISE 让故事戛然而止，但仔细一想，没有比这更好的结尾。

【点评人：纱迦】

年度下载游戏

兄弟 双子传说

PS3 X360
Brothers: a Tale of Two Sons

2013 TV GAME 下载游戏 大赏



这是一个关于勇气的童话故事，本作的主角是一对双胞胎兄弟，他们为了治疗重病的父亲，踏上了寻找生命之泉的旅途。游戏的操作简单易上手，玩家很快便会投入游戏的剧情中去。两兄弟各有特点，哥哥稳重，弟弟活泼，玩家需要灵活地发挥两兄弟的长处才能解开面前的各种谜题，还有一些隐藏在场景中的事物，会根据两兄弟的不同而产生不同的结果。漫漫旅途中，两兄弟会遇到各种各样的人与事，有欢笑，有泪水，克服困难险阻不断成长，向前迈进。兄弟间没有过多的话语，举手投足之间便心意相通，两人之间的互动也时常让人会心一笑。游戏场景优美，有高耸入云的群峰，宛如空中岛屿般的巨人城堡和纯白的冰雪世界，兄弟俩可以在附近的长凳坐下，静静地欣赏眼前的美景，享受片刻的安宁。除了如画般的游戏风景，本作的音乐制作也是相当用心，静静流淌出的音乐与游戏完美结合，使人不由自主地陷进去，让整个游戏的艺术氛围得以升华，也使得整个游戏过程犹如在看电影一般，实为一款优秀的下载游戏。

【点评人：鱼楠】

年度多人在线

横行霸道在线

PS3 X360
GTA OL

2013 TV GAME 多人在线 大赏

在《横行霸道在线》之前，我玩过优秀的动作射击游戏网战、玩过优秀的赛车游戏网战，也玩过……但却从来没有遇见过像《横行霸道在线》一样将各种类型游戏网战的精华糅合在一起的多人模式。虽然《横行霸道在线》名义上是《横行霸道Ⅴ》的在线模式，但其更像是一款独立的网络游戏，在《横行霸道在线》中，可以游玩的内容十分多，杀人越货、杀戮对战、竞技赛车、高空跳伞、合作任务等应有尽有，一切在《横行霸道Ⅴ》中的玩乐玩家都可以在《横行霸道在线》中找到，而且玩家可以通过游玩各种内容获得的金钱为自己添置新衣、豪华跑车等能够彰显个性的内容，俨然就是一个以洛圣都作为舞台的模拟人生，这种体验绝非其他游戏的多人模式可以给予的。在《横行霸道在线》开服当天，数以百万计的玩家同时涌入服务器，使得服务器过载并出现无法登入、甚至还有掉档的现象，而其后也陆续出现刷等级 BUG 以及刷钱 BUG 等各种“喜闻乐见”的问题，但是 R 星从来没有忽视玩家的诉求，经过逐步改良，所有问题基本已经一一解决。即使是 3 个多月后的今天，《横行霸道在线》依然不断推出新内容，各种载具、武器、模式等应有尽有，在之前的圣诞节还特意在洛圣都中下起了大雪营造节日的气氛，可以预见在今后的很长一段时间内，《横行霸道在线》仍然能保持极高的热度。



【点评人：伽蓝】

年度剧本

生化奇兵 无限

PS3 X360
Bioshock Infinite

2013 TV GAME 年度剧本 大赏

当时空被打乱，当命运被更改，当世界被颠覆，当情感被割断，这么一个故事当中，我们是否还能看到令人动容的冲突和震撼心灵的情节？《生化奇兵 无限》证明了这一可能性，在 2013 年内，虽然有着以情感塑造和戏剧冲突见长的《最后生还者》，也有着集幽默感和角色个性于一身的《横行霸道Ⅴ》，甚至还有惊险奇诡中夹杂着一丝生存恐怖的《古墓丽影》，但恐怕没有哪一个游戏的剧本复杂程度能够和《生化奇兵 无限》相比，这是一个夹杂着时空穿梭、多重世界、时间悖论、蒸汽朋克甚至是奇幻元素的历险故事，其中还有着曲折的剧情发展和引人入胜的悬念。然而就是这么一个复杂的故事，却有着一个强而有力，直白明了的故事主线，这就像是一根坚实的主树干，挂起了分叉无数的枝干，承载了其上茂密的枝叶，甚至还悬挂了铺搭在其最外部的彩色灯泡和小饰物。它看起来就像是一颗华美的圣诞树，总体看来直观而炫丽，却处处有着能让人深入品味的细节，这其中所展现出的高明技巧简直令人觉得神迷目眩。所以，或许在这风起云涌的 2013 年里，《生化奇兵 无限》会在许多方面遇到足以挑战自己的强手，然而在剧本的整体技巧性上来说，绝对是无出其右者。

【点评人：稀饭】



年度最佳复刻

最终幻想X/X-2高清重制版

PS3 PSV **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster**

“这个世界充满了别离，因此现在才更值得我们珍惜”。对于80后的电视游戏玩家们来说，《最终幻想X》和《最终幻想X-2》所占据的地位是难以用言语来形容概括的。哪怕十多年以后，《素敌だね》的曲调再一次响起，仍会忍不住眼眶一湿，回忆涌上心头。可以说，《FF X》和《FF X-2》以高清版重现PS3/PSV平台是喜大普奔的一件事，更加难得的是，SE在重制本作时也的确是下了一番心思。重制版以国际版为基础，语音选择了更为玩家们接受的日语版，从主要人物、到怪物、背景、菜单等全部高精细化，如同是在玩本世代的游戏一般，炫美精细的画面无论新老玩家都忍不住为之惊叹不已。新增加的奖杯系统也让这个十年前的系列重新点燃了玩家们的挑战欲望。另外值得一提的是，本作还将推出繁体中文版，预计将于今年春季发售。虽然未能与日版同期发售是个遗憾，但对于广大中国玩家们来说，玩上官方汉化版《FF X》和《FF X-2》的梦想终于在十年后成为了现实，当然值得大家去支持一把！

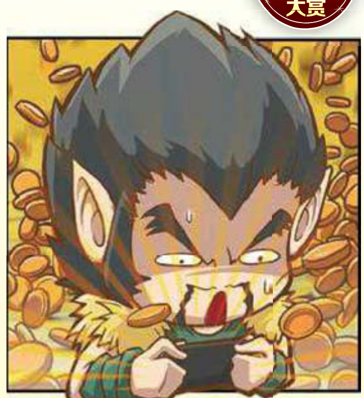


【点评人：八重樱】

年度流行现象

课金

“课金”应该是近几年被玩家挂在嘴边最频繁的词汇了，其实课金在游戏行业里原本不过是指厂商在游戏中收取费用，并在很早就被应用于一些网络游戏中，比如收取月费制度等等，是一种很平常的游戏收费形式。“课金”与”付费DLC”的概念不同，前者是持续性的，并很大程度上会影响游戏的正常流程，而后者更多是一次消费的额外附属内容。



如今玩家们几乎个个谈“课金”色变，背后的罪魁祸首其实是诸多盲目跟风的厂商，在不少手机游戏通过课金形式走红后，游戏厂商们便开始变着法子在上面大做文章，疲劳值、行动点、十一连抽，花样层出不穷，定价越来越高，数据越调越低，各种不合理的设定犹如脱缰野马般欢腾。

而“课金”之所以能够当选2013年的年度流行现象，还有一个很大的原因是其大有从手游领域向主机领域逆袭的势头，最令人印象深刻的当属《乔乔大冒险 全明星大乱斗》，游戏本体的定价已经比一般游戏要高，收费DLC角色也是火速上线，即便如此游戏中还是设置了相当不合理的课金要素，玩家想要在征战模式中畅玩的话必须花大价钱持续不断地购买行动点数才行，否则就得忍受长时间的等待。虽然官方在之后做出了一些调整，但这样的课金设定对作品口碑造成的打击已然成为定局。

当然，随着“课金”越来越不受玩家待见，已经开始有许多厂商把“绝无课金”当成自家游戏的卖点，讽刺意味十足。

【点评人：哪尼】

年度回归

古墓丽影

PS3 X360 **Tomb Raider**

劳拉虽然贵为游戏史上最知名的女性角色，但系列经过近20年发展后早已走到了瓶颈。水晶动力果断重启了整条时间线，由此带来了2013版《古墓丽影》。这次的《古墓丽影》不再于劳拉母亲的故事上纠缠，而是直接回溯到了比系列初代更早的过去，也就是劳拉·克劳馥的初次冒险。这个时候的劳拉并没有过去下海擒龙般的豪情壮志，只是一个刚刚踏上冒险旅途的青涩少女。为了更好地表现柔弱小妹是如何成长为冒险女王的转变过程，游戏用大量过场动画来交代剧情，并增加了大量配角，使得整个流程不再是劳拉一人的独角戏，这反而使得劳拉的形象变得更加丰满。

劳拉的初次冒险是在龙三角地带寻找邪马台国的遗迹。游戏采用了开放世界式的玩法，冒险舞台不再由一个个独立的遗迹构成，而是在一个完整的岛。玩家可以来往于岛的各个区域进行冒险和探索，还可以通过冒险获得的经验来升级。和系列之前的作品相比，这种玩法虽然降低了解谜在流程中所占的比重，但无疑更适合如今的玩家。而且古墓要素在游戏中也依然存在，只是规模小了很多。

随着时代的变更，《古墓丽影》也加入了多人要素。本作的多人要素没有太多新意，不过对于系列来说仍然是破天荒的第一次，相信会为系列今后的发展奠定基础。



【点评人：纱迦】

年度制作人

肯·列文

Ken Levine

2013年的肯·列文，是一个基本已经摆脱了宅（Geek）这种印象的成功制作人，他现在练出了一身的肌肉，穿着在正式和随意之间变换自如，谈吐得体而有个性，留着络腮胡和短发的脸庞已经广为玩家所知，更重要的是，在这一年，他创造出了一个注定会被后世传诵的游戏佳作，那就是《生化奇兵 无限》。恐怕在今天，不会有人能够想像，他也曾经是一个羞涩的少年，在学校被欺负，平常往往只是沉醉在自己的世界中，似乎极端平凡，与伟大无缘。时间与历练把他从一块璞玉塑造成了出色的制作人，在如今的游戏界，恐怕很难再找到像他这样同时具备着剧作家和政治空想家特点的制作人，或许甚至在之后也不会有。

当然，就像是许多童年有着不愉快经历的天才一样，肯·列文也有着他自身的缺点，《生化奇兵 无限》看起来完美无缺，但是这款作品花费了5年时间去打造，耗资甚大，期间历经大幅度改动，许多精彩的内容也被一一删除，甚至有一整个贫民窟关卡被最终放弃，使得圈内常常有人笑称用肯·列文做游戏余下的边角料，都足以再做出两三款游戏来。这一问题和肯·列文自身的完美主义追求还有独裁的管理方式不无关系，同时也让他陷入了困境。如果使用相同的开发进度，玩家们在这位伟大的制作人迎来退休之时，到底还能玩上多少款出自他手上的杰作？恐怕数量一只手都数的过来。

这就是肯·列文，脑中充满了奇思妙想，有着惊人的野心和动力，也有着明显的个性缺陷。他并不完美，但并不妨碍他成就伟大的事业，而这，恰恰就是他的完美之处。

【点评人：稀饭】



年度服装设计

PS3 X360

闪电归来 最终幻想XⅢ

Lightning Returns: Final Fantasy XⅢ

《闪电归来 最终幻想XⅢ》的最大卖点便是游戏本篇内多达70件以上的换装，在本作里玩家可操作的只有雷光一人，制作人想着大家在流程里就一直盯着雷光一人说不定会有些视觉疲劳，于是大笔一挥，给这位巾帼不让须眉的女性主角设计了将近上百件的服装。优雅的晚礼服长裙、帅气的西部牛仔、性感可爱的猫耳装、极具绅士气质的西装……种类之繁复，令人乍舌。《闪电归来 最终幻想XⅢ》的换装系统与其他日式RPG最大的不同之处在于它不仅仅是对角色的视觉外表做了改变，每套服装都有其专有的技能和特性，对战斗还能够提供各种各样的帮助。本作的服装不仅仅包括原创的服装，还有“《最终幻想XⅢ》系列”一代与二代的换装，甚至是来自系列其他作品的换装都没有被落下：《最终幻想Ⅶ》的克劳德、《最终幻想X/X-2》的尤娜和《最终幻想XⅣ》的职业换装等。除了游戏本篇里的换装之外，还有将近二十件的店铺限定换装，以及至今都仍在不断更新的DLC服装，上百款换装里总该有一件能够让玩家们看上眼。

【点评人：秋沙雨】



年度进化

3DS

口袋妖怪X・Y

ポケットモンスターX・Y

伴随着掌机的更新换代，历经了17年的漫长演变，在今年首次实现全球同步发售的《口袋妖怪X・Y》终于加入了3D游戏的行列，迈入第六世代的本作实现了《口袋妖怪》游戏诞生以来最大幅度的改变。

在以往的作品中，精灵的外观只能以细小而简陋的像素图画来表现，而在游戏立体化后，700多只精灵都可以在精灵图鉴中全方位地欣赏了。更重要的是，在新加入的交流系统中，玩家可以观察到精灵的各种行为，加深对精灵的了解，而且与精灵互动的过程十分亲切而治愈，当中的小游戏休闲有趣却不乏挑战性。扮演精灵训练师的代入感在本作中也得到了升华，服装系统提供了类型丰富的衣裳和饰物，玩家在游戏中的形象不再千篇一律。通过联网的搜寻系统，玩家之间就能方便地交换精灵、对战和交流，并且能看到其他训练师的独特形象。

熟悉的玩法、熟悉的旋律、熟悉的精灵，以及各种贴心的系统改进，让新老玩家都能感受到经典的游戏体验。从捉到第一只精灵，并肩战斗、成长、冒险，体会培养精灵的过程之艰辛，到研究MEGA进化和精灵的技能搭配，开发独特的对战队伍和战术，从外表到内在，《口袋妖怪X・Y》依旧处处散发着那股经典的魔力。

正如该系列游戏中，精灵进化的瞬间最能让玩家激动一样，《口袋妖怪X・Y》的进化程度，也足以令全球口袋玩家兴奋不已。

【点评人：初心者】



年度技术创新

Kinect One



性能相近的两台主机，价格却差了100美元，这就是Xbox One和PS4的现状。微软宁可冒着销量被赶超的可能也要贵上这100美元，原因就是Xbox One同捆了Kinect One。Kinect One并非Xbox One的必须品，就算不接也不会影响玩家正常游戏，但Kinect One会让Xbox One拥有更多实用的便利功能。

Kinect One是Kinect的后续型号，它经过了完全的重新设计，所有方面均大大强于初代Kinect。Kinect One采用Real Motion技术，拥有强大的动作捕捉能力，不仅对空间要求更低，而且视野更加广阔，住宅面积偏小的亚洲玩家也可以安心使用。Kinect One能够识别玩家的手指动作，从而实现更精确的体感操作。此外Kinect One具有红外线摄像功能，即使在亮度不足的环境中也可以正常工作。

Kinect One另一项自豪的技术是Real Voice，它能够准确地识别玩家的语音指令，玩家通过口述简单的指令即可实现大至开关机、小至游戏选项的诸多功能。活用Kinect One的声控功能，很多操作可以在一两秒内瞬间完成，远比玩家操作手柄快得多。而且Kinect One的语音识别能力十分强大，玩家甚至可以通过念游戏名来查看不同游戏的成就列表。当时你就会发现，多掏这100美元是值得的。

【点评人：纱迦】

年度复古

龙之皇冠

PS3 PSV

ドラゴンズクラウン

Vanillaware是一家不喜欢随波逐流的游戏公司，在3D图像形式已成主流的当下，Vanillaware仍在固执己见探索着2D横版动作过关游戏的未来。《胧村正》就是这一尝试下的产物，《龙之皇冠》也是如此。Vanillaware的社长神谷盛治曾经参与过《龙与地下城 毁灭之塔》的制作，从那时候起，创作一款以北欧神话为背景的2D幻想风格横版动作游戏的念头就已经在他心中生根发芽。尽管这一想法直到十几年后才以《龙之皇冠》的形式化为现实，但玩家们仍可以从游戏中那浓郁的复古设定感受到多年来神谷盛治坚持的信念。进入游戏后，玩家会处于一个拥有各种设施与功能的城镇中，在这里做好万全准备后再前往各个迷宫冒险，这与许多传统欧美RPG格外相似。玩家可以选择6种职业，囊括了从远程到近战的种种，战斗时的动作看似简单，实则颇有研究价值，从走位到技能选择使用都需要玩家下一番心思。值得一提的是，虽然游戏的基调是复古，但画面可没有偷工减料，美术风格洋溢着浓厚的幻想色彩，流程中完成依赖任务还可以收集到各种由著名插画师绘制的珍宝画，每一幅画作的背后都隐藏着一段古老的神话或是久远的捏他，细细品味下来也称得上是收益颇丰。

【点评人：八重樱】



年度创意游戏

撕纸小邮差

PSV

Tearaway

PSV 发售至今，能真正活用背面触摸板的游戏屈指可数，许多第三方游戏不过是随意加上一个可有可无的操作敷衍了事，平白浪费了这个可以创造出许多创意体验的功能。所以到头来求人不如求己，《撕纸小邮差》这款由《小小大星球》开发商 Media Modlecule 带来的新作，将背面触摸操作巧妙地融入了剧情推进及解谜之中，玩家在游玩的过程中，会感觉到仿佛是自己的手指从背面鼓起或是戳破纸张，与游戏角色和场景的互动显得更为真实，极具创意而且代入感十足。

游戏的故事发生在全部由纸张构成的世界中，可爱的小邮差在收到了一封特别的信件后，为了将它传递给处于不同世界的玩家而展开冒险。而游戏另一个极具创意之处便是小邮差在旅程中会收集到各种各样不同的纸质模型，而在获得的同时游戏还会给予玩家一个网址，登陆后便可以将对应的图纸打印出来，并亲手制作成真正的纸模。这种结合了虚拟与现实的设定极具巧思，玩家享受的不仅仅只是一款电子游戏，还能够从中获得动手和制作的乐趣，丰富游戏体验的同时也增强了成就感。



虽说游戏在视角等一些细节方面的处理上略有瑕疵，但凭借着操作与互动的出色表现，年度创意游戏的殊荣可谓实至名归。

【点评人：哪尼】

年度最被低估游戏

分裂细胞 黑名单

PS3 X360 Wii U **Splinter Cell: Blacklist**



育碧在一次内部会议中表示《分裂细胞 黑名单》的销量遭遇了滑铁卢，截至目前为止，X360 版本和 PS3 版本的全球销量只有可怜的 130 万套，Wii U 版甚至只有 8 万套的销量。作为育碧的看家大作来说，确实是有些凄凉。但单就游戏的质量来说，本作能在系列中名列前茅。虽然故事深度不足，但简单直白的叙述方式降低了进入门槛，驻军背景、恐怖袭击、越狱、黑市交易等桥段的引入，比起前作来说明显大气了不少。在叙述方式上使用了电影的分镜手法，实际体验并不逊于观看一场华丽的好莱坞电影。在系统上，引入了三种不同的打法，能让玩家更多地体验不同的游戏形态，增加可玩性。挑战任务和可收集的目标也要求玩家要有一定的策略性才能顺利通过。在其他设置上，本作也集系列大成，断罪系统也能让玩家感受最简单的游戏快感。即使是在多人模式下，“SvM”的回归也让游戏的多人模式有了素质上的保证。当然游戏也是有一些缺点，例如实际玩法偏少，个别任务稍显重复等，但总得而言，它能让上手的玩家都有不错的游戏体验。因此 2013 年最被低估的游戏，《分裂细胞 黑名单》绝对登上榜首。

【点评人：时雨】

年度最佳美工

雷曼 传奇

PS3 X360 Wii U PSV

Rayman:Legends

随着高清平台的发展，如今纯 2D 的游戏已经不多见了，《雷曼 传奇》登陆高清平台之后，不仅持着自身风格不变，同时又在努力地创新着的佳作。浓郁的美式画风，只看到手掌却看不到手臂的主角人设，夸张搞怪的动作等等，如此出色的美工让本作每一帧都如同 CG 画般细致，同时人物活动起来的时候又是那么流畅自然，犹如在观看一部搞笑欢乐的欧美动画那样，一些刺激的关卡里还有看大片版的精彩感受！

5 个主题风格的世界，森林、深海、巨大的厨房……每个世界风格各异，关卡和场景设计精妙独特。漂亮细致的背景和关卡本身自然结合在一起，形成一幅美丽的水彩画——正好本作的主题是画廊，主角跳进画里的时候，玩家也仿佛进入了水彩画般奇妙美丽的世界中冒险。无论敌人还是 BOSS 的造型都相当出众，特别是 BOSS，每一关的 BOSS 都个性十足，而且打法独特，很容易给人留下深刻印象。哪怕加上前作《雷曼 起源》的 BOSS 进行比较（本作收录了前作全部关卡），当中都不会找到雷同点。由此可见，本作不仅画面精美，设计也用心到位，年度最佳美工实至名归。

【点评人：宇宙人】

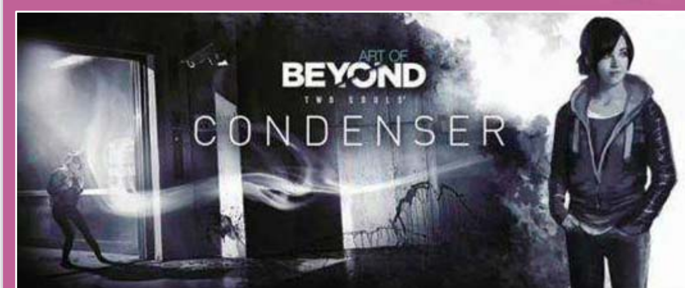


年度跨领域合作

超凡 双生

PSV

Beyond : Two Souls



《超凡 双生》自公开之初就以其精细的面部捕捉夺得了诸多玩家的眼球，这就是 Quantic Dream 自《暴雨》之后在 PS3 的第二部作品，除了游戏体验和画面有所进化之外，本作的另一个吸引眼球的部分就在于 Quantic Dream 请来了好莱坞知名演员艾伦·佩吉与威廉·达福为本作的主角祖迪与奈森进行动作捕捉与表情捕捉。邀请知名演员来为游戏进行动作捕捉与表情捕捉这在游戏业界里也是十分罕见的，两位明星的全力配合加上 Quantic Dream 的全力制作，《超凡 双生》才能最大地通过游戏的方式再现出只能够在电影院大荧屏上才能看到的面孔。Quantic Dream 邀请两位明星加盟的原因同时还是因为他们是演员，演技是要求精细的面部动作的，一个出色的演员，丰富的面部表情就必不可少，两位明星的出色演艺水平对于要求精细面部捕捉的《超凡 双生》来说，是再好不过的捕捉对象。在游戏的世界里，我们可以透过屏幕操作一个有着艾伦·佩吉面孔的女孩祖迪四处探险，回到研究室时还能见到长相酷似威廉·达福的监护人奈森，这互动仿佛模糊了电影与游戏的界限，令人赞叹不已。

【点评人：秋沙雨】

UCG ANNUAL 2013

贰零壹叁游戏大年鉴

写作:UCG 2013游戏大年鉴编辑组
美编:anubis

2013游戏大年鉴

收录游戏总数 212

3DS 游戏	49 个
PS3 游戏	107 个
PS4 游戏	11 个
PSV 游戏	47 个
Wii 游戏	1 个
Wii U 游戏	25 个
X360 游戏	68 个
XOne 游戏	12 个

2013 年正好是世代交替的一年。在这一年内，PS2 和 Wii 这两台曾经的业界王者都相继停产，但送旧迎新，我们在年底迎来了 PS4 和 Xbox One 这两台次世代的新主机，而早一年发售的 Wii U 也开始渐渐步入正轨。掌机方面，NDS 在今年已经没有大作推出了，彻底完成了跟 3DS 的交接，如同达成了使命般寿终正寝。而 PSP 经历了上半年的“最后辉煌”之后作品数量也大幅减少，与 PSV 的交接也有条不紊地进行着。

2013 游戏大年鉴比往年的格式稍有变化，主要是因为许多作品跨世代登陆了多个主机平台，所以机种标识重新采用了“多机种”，同时对应周边栏会注明该作品具体对应的平台。

2013 游戏大年鉴共收录了 212 款游戏，但不包含同一年内发售的移植版、加强版、资料片、Fan Dick，同一游戏不同版本也仅算 1 款。年鉴中采用的发售日，我们会以国内流行的版本为准，简而言之就是美式游戏以美版为准，日式游戏以日式为准，官方中文版同步发售的游戏就以中文版为准。如果美日版上市时间相隔较远，我们会以先发售的版本为准。另外，登陆多个平台而且发售时间不同的游戏，我们这次会分开注明发售日，排序则以先发售的版本为准。

2013 年度 TV GAME 大赏 媒体评选 年度十佳游戏

2013 年度 TV GAME 大赏 玩家评选 各平台最佳游戏

日版分级年龄标示

- A 对应全年龄玩家
- B 对应 12 岁以上玩家
- C 对应 15 岁以上玩家
- D 对应 17 岁以上玩家
- Z 对应 18 岁以上玩家

美版分级年龄标示

- 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
- 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
- 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
- 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
- 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
- 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

对应周边 / 备注

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

写作编辑

撰写本篇评价的编辑。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“–”。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

发售日期

年鉴中所有游戏都是 2013 年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为约 260 字与约 550 字两种，根据游戏影响力来分类。

数码宝贝冒险 ★★★☆☆ UCG评分:21

PSP	デジモン アドベンチャー	日版	1月17日
	NBGI	角色扮演	无对应周边



本作作为《数码宝贝》15 周年的纪念游戏推出，无论是卡通渲染的画面，还是收录的经典的主题曲《Butterfly》，都很好地还原了初代《数码宝贝》动画版的感觉。而除了动画版原有的剧情之外，游戏还追加了与启示录兽战斗的全新剧情，另外原创的支线任务亦十分丰富，让玩家在挑战的过程中能够对数码世界的设定有更全面的了解。原作中经典的数码宝贝们在本作中悉数登场，不仅如此，暴龙兽与加鲁鲁兽之外的其他主人公的数码宝贝也都能进化为究极体，图鉴系统的加入让游戏的收集要素更加完善。无论此前是否接触过相关的动画作品，都能在本作中找到新的乐趣。［文：哪尼］



游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★“2013游戏大年鉴”中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列。

★索引列表在每个游戏名后有对应的页数，方便玩家对应查找。

★索引中包括每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；小编年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

0~9

101 勇者 44

A

AKB1/149 恋爱总选举 46
阿卡迪亚斯的战姬 48
艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士 37
暗黑破坏神 Ⅲ 45
暗魂献祭 25

B

蝙蝠侠 阿克汉姆起源 53
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱 53

C

COD 幽灵 55
苍翼默示录 刻之幻影 52
苍翼异闻录 代码：新生 40
产子救世录 2 七星的引导和马兹尔的噩梦 43
超次次元游戏 海王星 重生 54
超凡 双生 50
超级大金刚 回归 3D 34
超级房车赛 2 34
超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀 43
超级机器人大战 UX 26
超级马里奥 3D 世界 58
超时空要塞 30 连结银河的歌声 22
吃豆人与小鬼们的大冒险 53
初音未来 女歌手计划 F 25
初音未来 未来计划 2 60
创造球会 创造专业的足球俱乐部 50
纯爱舞踏社 Bitter 19
刺客信条Ⅳ 黑旗 54

D

DISORDER6 43
大合奏！ 乐团兄弟 P 56
弹丸论破 1・2 Reload 50
刀剑神域 无限时刻 26
迪斯尼 无限 42
迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活 41
地球防卫军 4 38
地铁 最后之光 32
动物园大亨 59

E

恶魔城 暗影之王 命运之镜 24
恶魔高校 D×D 64
恶魔战士 复活 25

F

Fate/ 新章 CCC 28
FIFA 14 48
飞哥与小佛 探索酷东西 42
分裂细胞 黑名单 42

G

GT 赛车 6 61
高达破坏者 37
孤岛危机 3 21
古墓丽影 24
怪物猎人 4 47
光明方舟 22
鬼泣 DMC 18

H

海贼王 无尽世界 红 58
海贼王 ROMANCE DAWN 冒险的黎明 41
海贼无双 2 27
黑暗 39
黑道圣徒Ⅳ 43
横行霸道Ⅴ 47
徽章机器人 DUAL 甲虫版・锹形虫版 57
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 3 30

J

机灵粉碎者 62
极品飞车 劲敌 57
极限竞速 5 59
记忆猎人 35
加速世界 加速的顶点 19
假面骑士 穿越战争 33
假面骑士 旅行者战记 60
狡狐大冒险 时空神偷 20
劫薪日 2 42
杰克与达斯特 合集 36
解放少女 SIN 62
进击的巨人 人类最后之翼 62
救世之吻 55
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星 64
狙击手 2 幽灵战士 25
崛起 罗马之子 60

K

KNACK 57
口袋妖怪 X・Y 51

L

莱顿教授与超文明 A 的遗产 23
蓝精灵 2 36
乐高城市 卧底 26
乐高漫威英雄 52
雷曼 传奇 45
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔 54
灵偶异界 41
龙背上的骑兵 3 63
龙之皇冠 40
龙之信条 黑暗觉者 31
龙珠英雄 究极任务 23
胧村正 29
路易的鬼屋冒险 2 27
萝球部 秘密的遗失物 36

M

马里奥与路易 RPG 4 梦境大冒险 39
马里奥与索尼克 索契冬季奥运会 2014 62
梅露露的工作室 Plus 艾兰德的炼金术士 3 27
美食的俘虏 究极生存战 60
美食的俘虏 美食家大作战！ 38
魅影破坏者 EXTRA 47
迷宫 × 血统 无限 31
迷宫探索者 2 王立魔法图书馆与魔物的封印 29
秘密调查局 幽浮解谜 43
命运石之门 线形拘束的树状图 31
模拟农场 46
魔法与科学的群奏活剧 22
魔界战记 D2 28
魔女与百骑兵 40
魔眼凝望 18
木偶历险记 46

N

NBA 2K14 50
逆转裁判 5 40
怒首领蜂 最大往生 34
女神骑士团 31

P

朋友聚会 新生活 30
皮克敏 3 39

Q

七龙战记 2020－Ⅱ 30
潜龙谍影崛起 复仇 22
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗 44
秋叶原之旅 2 55

R

ROOT DOUBLE 扩张版 53
热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲 42
忍者茶茶丸 樱花公主和火龙的秘密 36
忍者龙剑传 3 刀锋边缘 30
忍者龙剑传 Σ2 Plus 23
忍者神龟 52

S

塞尔达传说 风之杖 高清版 48
塞尔达传说 众神的三角力量 2 64
三国志 12 20
丧尸围城 3 59
杀戮地带 暗影坠落 57
杀戮地带 雇佣兵 46
杀手 47 高清合集 19
杀手已死 41
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ 58
闪电十一人 GO 银河 大爆炸・超新星 62
闪乱神乐 少女们的证明 23
少年正义联盟 遗产 58
神次元偶像 海王星 PP 36
神明与命运革命的悖论 19
生存圣战 30
生化奇兵 无限 28
生化危机 启示录 33
圣斗士星矢 勇士 51
圣魔导物语 29
失落的星球 3 44
实况力量棒球 2013 52
驶向地狱 惩罚 37
噬神者 2 56
数码宝贝冒险 18
撕纸小邮差 60
死或生 5 Plus 28
死或生 5 终极版 46
死侍 37
死亡岛 洪流 31
死亡空间 3 20
索尼克 失落世界 52

T

太鼓之达人 Wii U 59
坦克乐翻天 22
讨鬼传 37
天才麻将少女 阿知贺篇 携带版 44
天空斯派罗 交换力量 51
天堂杀手 地狱 & 诅咒 34
跳舞吧 2014 50

W

Wii Party U 54
WWE 2K14 53
瓦尔哈拉骑士 3 34
王国之心 HD 1.5 ReMIX 26
危险元素 34
我的妹妹哪有这么可爱 Happy End 48
无双大蛇 2 终极版 48

X

仙境传说 奥德赛 ACE 44
仙乐传说 混合包 51
限界凸骑 怪物卡片对决 19
小镇物语 63
邪恶联盟 凡尘之神 30
写真女友 Kiss 31
心灵传说 R 25
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士 59
新・世界树迷宫 千年的少女 38
信长的野望 创造 63
星霜的女战士 57
行尸走肉 生存本能 27

Y

压倒性游戏 无限灵魂 Z 32
妖怪手表 39
妖圣剑士 F 51
异形 殖民陆战队 21
英雄 VS 20
英雄传说 闪之轨迹 49
英雄战姬 49
樱花庄的宠物女孩 19
勇气原点 完全版 63
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士 21
幽浮 以敌制敌 56
游戏 & 瓦里奥 29
御姐武戏 Z－神乐－with NoNoNo 56

Z

Z/X 绝界的圣战 33
再见 海腹川背 36
战地双雄 恶魔联盟 28
战斗机器人之魂 21
战斗中 传说的忍者和生存战争 52
战神 超凡 26
战争机器 审判日 27
召唤之夜 5 32
真・高达无双 64
真・女神转生Ⅳ 33
真・三国无双 7 23
真・三国无双 7 with 猛将传 61
职业进化足球 2014 47
纸箱机战 W 超定义 39
纸箱战机 战争 54
智龙迷城 Z 63
重装机兵 4 月光的歌姬 56
装甲核心 审判日 49
最后生还者 35
最终幻想Ⅹ / Ⅹ－2 高清重制版 64
罪恶少女 邀请函 61

一月 JAN

1月3日 索尼申请的一项防止二手游戏的技术专利曝光，导致游戏连锁店 GameStop 股价大跌。

1月3日 微软收购了小公司 R2 Studios，其技术将应用于与 SmartgGlass 配合。

1月4日 索尼宣布 PS2 已在全球范围停产，累计销量超过 1.5 亿台。

1月5日 据报道索尼正在与多家内容供应商洽谈，将推出覆盖 PS3、BRAVIA 电视、平板电脑等多种设备的电视服务。

1月7日 Nvidia 召开 CES 展前发布会，公开全球最强掌上设备处理器 Tegra4，同时公布了采用该处理器的专用掌机“Project SHIELD”，具备堪比 X360 的强大性能。

1月8日 消费电子行业盛会 CES 正式开展，索尼、微软等都公开了与游戏有关的最新产品与服务。

1月16日 据《日本经济新闻》报道，任天堂的家用机与掌机硬件开发部门将正式合并，这是任天堂 9 年来最大规模的研发团队改革。

1月18日 为了筹措资金实现盈利目标，索尼将美国总部大楼以 11 亿美元卖给某投资公司。



1月23日 据内部人士爆料，PS4 手柄将采用背部触控板，PSN 将引入多用户同时登陆系统。

1月23日 THQ 公布了剩余资产的拍卖结果，其主要游戏系列与工作室被世嘉、Koch Media、育碧等公司收购。

1月23日 任天堂召开网络发布会，公开了大量 Wii U 大作消息，包括《塞尔达传说 风之杖》高清版、《异度》新作、《马里奥赛车》新作、3D《马里奥》新作等。



鬼泣DMC

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 | DmC:Devil May Cry | 美版 | 1月15日
Capcom | 动作 | 对应机种为X360、PS3



本作由制作了 PS3 独占游戏《天剑》的制作组 Ninja Theory 制作，无论是主角外形以及艺术风格都与系列以往作品大相径庭，因此从公布开始就引发了系列玩家的广泛争议，但从游戏来说本作仍然保持着系列一贯的优良手感。作为系列重启之作，本作采用了平行世界的设定讲述了与旧系列截然不同的新但丁故事。系列经典武器叛逆魔剑，双枪黑檀木与白象牙依旧存在，而新加入的天使之力 / 恶魔之力系统无疑是最大的亮点，由此延伸的天使武器以及恶魔武器使玩家眼前一亮，在不同的力量状态下，使用的武器以及招式风格也会有极大的差异，使得游戏打法更加多样，研究价值也变得更高，而且部分敌人只能用某种力量的武器才能攻击，因此过去那种“一把武器吃遍天下”的方法再也行不通了。





经过改良后的弹反系统是本作中一个重要的战斗系统，只要在敌人攻击的瞬间用攻击与其相杀即可，敌人也会因此出现大破绽，在高难度下弹反系统显得尤其重要。游戏设有 7 个难度等级，有就算是动作游戏苦手都能愉快体验流程的 HUMAN 难度，也有适合高手磨练的系列经典 DMD 难度（DANTE MUST DIE），无论是何种玩家都能找到适合自己的玩法。

除了本篇游戏外，本作还推出了名为“维吉尔的陨落”的 DLC，DLC 的剧情紧接本篇，讲述了本篇的最终决战后，维吉尔为了寻找更强大的力量而堕入心魔，并如何成为新一任魔王的故事。［文：伽蓝］



▶改头换面的但丁毁誉参半。

数码宝贝冒险

★★★☆☆ UCG评分:21

PSP | デジモン アドベンチャ– | 日版 | 1月17日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边



本作作为《数码宝贝》15 周年的纪念游戏推出，无论是卡通渲染的画面，还是收录的经典的主题曲《Butterfly》，都很好地还原了初代《数码宝贝》动画版的感觉。而除了动画版原有的剧情之外，游戏还追加了与启示录兽战斗的全新剧情，另外原创的支线任务亦十分丰富，让玩家在挑战的过程中能够对数码世界的设定有更全面的了解。原作中经典的数码宝贝们在本作中悉数登场，不仅如此，暴龙兽与加鲁鲁兽之外的其他主人公的数码宝贝也都能进化为究极体，图鉴系统的加入让游戏的收集要素更加完善。无论此前是否接触过相关的动画作品，都能在本作中找到新的乐趣。［文：哪尼］



恶魔凝望

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | デモンゲイズ | 日版 | 1月24日
角川Games | 角色扮演 | 无对应周边



PSV 平台的首款迷宫探索类 RPG，设置有 5 个种族、8 种职业供玩家选择搭配。主人公作为“魔眼”的持有者，能够在击倒恶魔后与其缔结契约并加以利用，这也是本作的核心系统。玩家的队伍中最多可以带 3 只恶魔同行，除了召唤它们到战场上协同作战外，恶魔所习得的常驻技能可以给队伍提供不同效果的加成，消耗恶魔槽后发动的特技也会起到至关重要的作用。不过一旦恶魔槽耗尽，场上的恶魔就会陷入失控的暴走状态，不分敌我展开无差别攻击。游戏中的大多数装备不能购买，而是要靠在魔法阵上供奉魔石刷取。作为根据地的龙姬亭要求玩家按时缴纳房租，欠债不还会导致部分设施的功能关闭。［文：苍穹］



神明与命运革命的悖论

★★★☆☆ UCG评分:–

PS3 | 神様と運命革命のパラドクス | 日版 | 1月24日
日本一 | 策略角色扮演 | 无对应周边



这款游戏的开发由《魔界战记》系列”的制作团队负责，在PS3《魔界战记4》中备受好评的图标设计也运用到了这部作品中。本作主人公神乐坂莲亚因在商店街抽奖中了一等奖而成为了神，他将在天使们的引领之下攻略左右命运的迷宫，为不合理命运带来革命的风潮。游戏地图类型多种多样，且每次进入的地图都是随机出现的，敌人与陷阱配置都会随之改变，关卡中还有着超大型敌人与多面体地图等奇妙组合。既然是“《魔界战记》系列”的制作组，本作当然少不了各种恶搞的武器与自由的换装，此外，游戏中还有诸如天装神器、神体改造等多种多样的游戏内容可慢慢挖掘。[文:九兵卫]



限界凸骑 怪物卡片对决

★★☆☆☆ UCG评分:21

PSV | 限界凸騎 モンスターモンピース | 日版 | 1月24日
Compile Heart | 桌面棋牌 | 无对应周边



本作是一款以各种魔物拟人化美少女为卖点的集换式卡牌游戏，系统结合了战棋元素，并在这个基础上加入了非常糟糕的玩法。玩家收集到卡片之后可以对其强化，方法是进入一个“心跳触摸”的模式，利用PSV的前后触摸功能，用戳、揉、擦方法触摸美少女卡牌，找出她们“敏感”的部位然后不断地触摸，她们兴奋度到极点之后就会脱下外衣，变成更强力更性感的卡牌。游戏邀请了超过60位画师担任原画，不同款的魔物娘卡片超过100张，算上不同服装状态和附加值，卡片总数超过1000张。玩家可以从中组建出很多战术的卡组，并且通过网络跟其他玩家一决高下。[文:宇宙人]



樱花庄的宠物女孩

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | さくら荘のペットな彼女 | 日版 | 1月24日
角川Games | 文字冒险 | 对应机种为PSP、PSV



本作改编自鸭志田一所著的同名人气轻小说，原作累计销量超过150万本，并于2012年10月推出TV动画，而游戏改编与动画化基本是同步推进的。虽说人物与故事背景相同，但因互动方面的需要，本作在玩法设计上有其特别之处，解决妹子们的烦恼，讨她们的欢心只是一方面，其中还加入了相当比例的模拟育成要素。主角神田空太的目标是制作出能够获奖的优秀游戏作品，可以选择RPG、FPS、音乐游戏等，而RPG还有王道RPG、动作RPG、剧情派、好莱坞风格等不同的制作方向。加上恋爱部分，达成全结局需要40小时左右，对于喜欢原作的朋友来说还是比较厚道的。[文:胜负师]



杀手47 高清合集

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Hitman HD Trilogy | 美版 | 1月29日
Square Enix | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



《杀手47 赦免》这部回归之作让这位穿着黑色西装、黑色皮革手套、白色礼服衬衫及红色领带的条形码光头杀手再次出现在玩家的面前，游戏凭借本身的高素质获得了玩家的一致好评，借这股东风，《杀手47 高清合集》也应运而生。本作包含了《杀手47 沉默杀手》、《杀手47 契约》以及《杀手47 血钱》等三部作品，但开启了这个系列的初代作品并没有收录在其中算是一个不小的遗憾。由于这几部作品距今已有一定年头，因此在高清化之后虽然画面得到提高，却难以说是得到了质的飞跃，但玩家仍可以借此重新回顾这个经典系列的发展历程，见证这位无情杀手的成长。[文:伽蓝]



纯爱舞蹈社 Bitter

★★☆☆☆ UCG评分:–

X360 | ラブ☆トレ ~bitter~ | 日版 | 1月31日
Boost On | 音乐 | Kinect专用



《纯爱舞蹈社》是专为Kinect设计的日式美少女音乐游戏，12位美少女分为3个版本先后发售，本作是三版本中最后发售的一部。玩家要率领4名队员通过各种练习和迷你游戏来提高能力，目标是在最后的舞蹈大赛中取得好名次。游戏的玩法和之前的2部作品没有区别，只是角色不同，剧情不同。游戏人设由**カスカベアキラ**设计，不过精美的2D人设在3D化之后就比较一般。4名女主角分别由MAKO、加藤英美里、佐藤聪美和佐藤利奈配音，每名女主角都有自己的专属曲，不过动作捕捉全部由名声优榊原由依担当。虽然披着美少女游戏外衣，但游戏要求可不低，想拿高评价需要苦练。[文:纱迦]



加速世界 加速的顶点

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | アクセル・ワールド –加速の頂点– | 日版 | 1月31日
NBGI | 文字冒险 | 对应机种为PS3、PSP



本作是去年发售的《加速世界 银翼的觉醒》的续作，故事和系统都接续前作。PS3版的游戏画面有了明显提升，不再像前作那么寒碜。游戏带有育成要素，玩家通过平时的行动来提高春雪的能力，从而影响到之后的战斗。而平时与特定角色的互动，则会影响到剧情的发展乃至结局。由于前作的战斗系统不受欢迎，本作加入了跳过战斗的功能，一周目即可使用，而且算直接获胜。但即便如此，整体流程还是显得异常拖沓。游戏的最大亮点当属把整个《加速世界》的故事讲完了，连最后的白之王和Lv.10的秘密都透露了，众多令玩家掀桌的闪光弹结局更是FANS非看不可的内容。[文:纱迦]



二月 FEB

2月1日 微软对下一代 Xbox 主机开发增加投入约一亿美元资金。

2月4日 欧洲大型游戏零售商 GAME 全面撤出法国，转售 197 家门店。

2月7日 索尼发布 2012 年第三季度财报，盈利 829 亿日元。

2月13日 顽皮狗大作《最后生还者》宣布延期。





2月14日 任天堂召开例行网络发布会，公布多款 3DS 作品，2013 将成为“路易之年”。

2月18日 SCEJ 召开网络发布会“游戏天国”，宣布日本地区 3G/Wi-Fi 版 PSV 以及 Wi-Fi 版 PSV 价格均降至 19980 日元。

2月19日《战争机器 审判日》提前偷跑近一个月，微软表示抓到就 BAN 不解释。

2月20日 知名制作人饭野贤治病逝。

2月21日 索尼召开新闻发布会，公开了次世代主机 PS4。

2月21日《巫师 3》将会登陆 PS4 平台。

2月28日 因 3DS 的裸眼 3D 技术存在侵犯专利嫌疑，任天堂被索赔 2.9 亿美元。



狡狐大冒险 时空神偷

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | Sly Cooper: Thieves in Time | 美版 | 2月5日
SCE | 平台动作 | 对应机种为PS3、PSV



虽说换了开发商，但系列的第四作依然保持了《SLY》作品的原汁原味，有着较高的制作水准。游戏内容丰富，趣味性强，同时也有一定的挑战性。本作依然采用了半沙箱风格，主角 SLY 和他的侠盗帮会穿越时空，与 SLY 的祖先们并肩作战。游戏中有多彩的任务和迷你游戏，总体流程在十小时以上，加上数量众多的收集要素，白金至少需要 20 小时。乌龟的黑客迷你游戏专门推出了一个加强版，难度较高，需要另外收费才能下载。本作最厚道的一点是买 PS3 版赠送 PSV 下载版，且支持云存档，PSV 可联动充当探宝器的设计大幅降低收集难度，非常实用且十分有趣。[文 :胜负师]



死亡空间3

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | Dead Space 3 | 美版 | 2月5日
EA | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



本作故事承接《死亡空间 2》的故事，讲述艾萨克在两次逃离神印杀机后，却因为因缘际会而到访传说中是神印起源的冰冻星球，再一次面对尸变体危机的故事。比起前作，本作增添了两个主要新元素，一个是武器自定义改装，让玩家可以在工作台通过收集到的部件自由改装武器，通过不同上下喷口的组合来配出符合自己战斗风格的枪械，还能够制成蓝图分享给朋友。另一个新元素是联机合作，另一位玩家可以扮演新角色约翰·卡弗，与艾萨克并肩作战，还可以挑战专属的双人合作关卡，进一步了解发生在卡弗身上的故事。因应故事背景的改变，本作也加入了太空探索部分，恐怖感十足。[文 :稀饭]



三国志12

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | 三国志12 | 日版 | 2月7日
Koei Tecmo | 策略 | 无对应周边



光荣名作《三国志》系列”的最新作，PSV 版晚于其他版本发售，不过内容是最新最全的，仅是剧本方面就比之前推出的主机版多了 5 个。系统方面亦有明显进步，追加了强化阵、兵法阵、武将拔擢等新元素。系统的核心是秘策，在战略和战斗层面都有莫大的功效。即时战略式的战斗十分考验玩家的操控水平，而且 PSV 版还有专门设计过的触摸操作，此外还首次加入了联机对战要素。同年 9 月 26 日，《三国志 12 威力加强版》也在 PSV 上登场，该作增加了大量新要素，尤其令人称道的是挑战性十足的军师制霸模式。剧本和剧情的数量也有明显提升，评价比原版要更高一些。[文 :纱迦]



英雄VS

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSP | ヒーローズバーサス | 日版 | 2月7日
NBGI | 动作 | 无对应周边



将 SD 版的奥特曼、假面骑士以及高达系列的角色齐聚一堂的本作，是“《Compati Hero》系列”的首款对战型动作游戏，而且也是该游戏系列首次采用全语音的作品。游戏中登场的角色分别来自三个系列各自的 4 部原作，并选用其中的正义英雄和邪恶英雄共 18 名角色，另外还有客串的 3 名英雄参战，对战特性各异，而游戏中也沿用了原作的声优。本作的对战主要靠夺取对方的 SP 来发动必杀技，从而削弱对方的 HP。战斗中通过卡牌，可以发动特殊的效果来干扰对方，影响局势。而独特的“审判”系统结合了卡牌和必杀技的要素，也将对战的趣味性和策略性提高了不少。[文 :初心者]



勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士

★★★★★ UCG评分：27

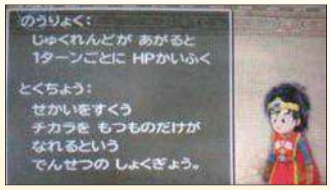
3DS | ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち | 日版 | 2月7日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》以剧本长度著称，把“石版”作为线索，将一个个简单又动人的故事构成宏伟的篇章，在一个大的主线上交织着一个个小的令人感动的故事，当中包含有亲情、友情抑或爱情，它浓缩的故事都是人生中会经历的阶段，这些剧情要素都能让每一个体验的玩家找到自己感动的点。

随着时间的推移，本作的平台转移到了3DS，人物建模和画面的强化，这些要素都显出了SE的用心，配合3DS的3D显示功能和强烈的景深视觉效应，将原本部分2D表现的内容进化为3D表现，实际效果绝对能让“《勇者斗恶龙》系列”的玩家满意，同时本作的音乐还重新编曲，变成交响乐的风格让人流连忘返，可以说在画面和音效方面不输





于3DS平台上其他任何一款RPG游戏。在系统上，本作以繁多的可研究职业著称，大量的人类职业和怪物职业的技能学习和组合让游戏富有了高度的策略性，要想掌握这些职业，习得高阶技能就必须耗费大量的时间。而针对掌机的特性，本作还加入了擦肩石板以及后续DLC石板的功能下载，由此带来了新的怪物公园玩法，允许玩家制作出属于自己的迷宫，而官方后续剧情的DLC迷宫也扩展了原作故事的丰满度。除此之外，游戏当中还有许多项细节的修正，新增了石板雷达方便玩家寻找遗失的各个世界的石板，在平衡性上也做出了修正，可以说这才是《勇者斗恶龙Ⅶ》的完美形态。［文：时雨］

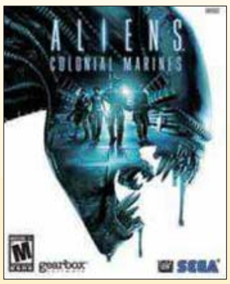


▶本作的剧情非常重视人与人之间的关系。

异形 殖民陆战队

★★☆☆☆ UCG评分：17

多机种 | Aliens: Colonial Marines | 美版 | 2月12日
SEGA | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



这款“《异形》系列”的新作被交给了以“《边境之地》系列”而闻名的Gearbox Software主导开发，其游戏方式也变得和之前的作品有着不少的差异，强调玩家合作，以对抗大批出现的异形。本作的故事发生在电影《异形2》之后，某些事件与《异形3》存在着联系，玩家将扮演克里斯托弗·温特下士，一位殖民陆战队士兵，使用如火焰喷射器、脉冲步枪和哨兵炮台等电影中的经典武器来对抗异形。除了攻击手段，玩家还可以通过焊接来封锁大门并利用动感侦测器来寻找躲藏起来的异形。游戏支持网上四人合作和本地双人分屏合作，还有6对6的死战模式可以游玩。［文：稀饭］



战斗机器人之魂

★★☆☆☆ UCG评分：–

PSP | バトルロボット魂 | 日版 | 2月14日
NBGI | 动作 | 无对应周边



这款游戏集合了众多机器人动画名作，是以实体模型系列为题材的对战动作游戏，收录了诸如《交响诗篇》和《超时空要塞F》等作品中的机体，操作简单而且对战爽快。本作除了可以修改机体的能力值以及技能，还能够选择各种部件和武器，从而改变机体的外观和性能，组装出属于自己的机体。战斗时玩家最多可以携带10台机体，在“魂”蓄满时切换，就能发动“魂变换”使出SP攻击。这种攻击与当前的HP余量关联，HP越少则威力越强，起到逆转的关键作用。游戏以任务关卡的形式进行，而战斗的舞台不仅用于对战，还可以用作展示模型的场所，为自己改装的机体拍照。［文：初心者］



孤岛危机3

★★★☆☆ UCG评分：26

多机种 | Crysis 3 | 中文版 | 2月19日
EA | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



在《孤岛危机3》中，人类与外星人的战争已经进入到了最终阶段，大反派CELL公司对于外星人技术的研究已经令地球变得面目全非，而对抗CELL的反抗军们不得不转入地下。但是，他们终于找到了最后的希望，那就是被封存起来的强大纳米战士，也就是主角先知，人类也终于迎来了胜利的曙光。在继承了前作纳米服战士两种特殊能力的同时，本作改进了强化系统，变成了收集升级包，让角色强化变得更可控，优化了界面显示和面罩功能，并加入了能够在潜行状态下无损耗射击的狩猎弓，并配置了四种箭头，使得玩家战术更多变，游戏过程也变得更爽快。

游戏关卡中有支线任务可选，完成后能够让玩家得到各种补给和优势，使得玩家探索战场变得更有





意义。升级系统在更改强化方式的时候还加入了熟练度的系统，玩家需要按照要求连续使用相应的能力或动作，才可以解锁强化项目中的新功能，使得游戏本身带上了一定的RPG元素。最后，游戏还加强了潜行要素，敌人会有反侦测单位，关卡设计中也有针对潜行打法进行相应的调整，使得过程更为刺激。

和单机一样，本作的网战也加入了不少革新内容，使得乐趣大幅提升，除了常规的死斗和团队死斗，本作加入了撤离、夺取继电器、猎人、突击、坠落地点和战矛等模式，甚至还会定期更新地图设计师的精选作品，以保证玩家不断获得新游戏体验。［文：稀饭］



▶新加入的狩猎弓是游戏当中的关键武器，威力惊人。

潜龙谍影崛起 复仇

★★★★★ UCG评分:27

多机种 | Metal Gear Rising:Revengeance | 美版 | 2月19日
Konami | 动作 | 对应机种为X360、PS3



作为《潜龙谍影》系列”的外传作品，本作在公布之初便获得了广泛的关注，经历了白金工作室接手制作以及几度跳票后，最终成品虽非完美无瑕，但足以称为上等之作。游戏的流程并不算长，Normal 难度下大约 6 小时就能通关，但通关仅仅是游戏的开始，丰富的隐藏及收集要素足以谋杀玩家大量的时间。游戏设有难度设定十分人性化，最低的 Easy 难度会有半自动格挡功能协助动作游戏苦手通关，而在通关 Hard 难度后会出现 Very Hard 难度，再攻破 VH 难度后则会出现游戏最高难度 Revengeance，适合喜欢自我挑战的高手。本作的系统乍看相当复杂，但一旦熟悉后爽快感让人欲罢不能。游戏有两大核心系统，首先是发售前吸引了一众玩家的斩击模式，进入斩击模式后画面会像子弹时间一样变慢，视角也会变成越肩式，该模式下可以按键来实现横斩和纵斩，也能通过摇杆来实现指定轨迹的精确斩击，一些杂兵以及身上带斩字的敌人可以用此系统直接秒杀，当在此模式下敌人身上出现红色标记时，画面中会出现标记提示玩家发动名为“斩夺”的系统，成功斩夺后能获得相应的奖励。格挡系统是本作另外一个核心系统，通过摇杆推至敌人攻击方向配合攻击键反击的系统，能让玩家有在战场上挥刀作战的错觉，熟练使用此系统能使战斗难度大大降低。游戏还有系列经典的 VR 模式，这次 VR 模式的难度很高，只有吃透游戏的玩家才能登顶这个模式。[文：伽蓝]







▶斩杀，然后夺取。

魔法与科学的群奏活剧

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSP | とある魔术と科学の群奏活剧 | 日版 | 2月21日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边



本作的剧情可以看作是剧场版动画——《魔法禁书目录 恩底弥翁的奇迹》的前传，另外比较特别的地方在于这是《魔法禁书目录》与《科学超电磁炮》两部作品首次在游戏领域进行合作，两方的人气角色均有登场，并分别从“科学”与“魔法”两侧的不同视角，以表和里两条路线来推进剧情的发展，故事分为了“魔法（表）篇”、“魔法（里）篇”、“科学（表）篇”和“科学（里）篇”共四个篇章，每个篇章都有新角色的加入，其中“魔法篇”的故事由小说的原作者镰池和马亲自操刀，玩家可以在学园都市中享受到一场由魔法与科学交织而成的大混战。[文：哪尼]



坦克乐翻天

★★★☆☆ UCG评分:–

Wii U | TANK！TANK！TANK！ | 日版 | 2月21日
NBGI | 射击 | 无对应周边



街机版的《坦克乐翻天》拥有很高的人气，于是 NBGI 便将这款强调同乐的作品移植到了同样强调的 Wii U 平台。游戏在保留了原本多人游戏乐趣的同时，还加入了许多原创的新要素。在游戏中，玩家不仅可以驾驶坦克与亲朋好友们分组进行对抗，还可以一起挑战体型庞大的敌人，竞争与合作的乐趣兼备。另外通过 Wii U 的 GamePad 摄像头，玩家可以将自己的真实头像映射到游戏中坦克的上方，不仅直观明了，而且代入感十足。除此之外，本作提供了丰富的剧情任务供玩家挑战，完成后就可以不断升级和改造自己的坦克。[文：哪尼]



超时空要塞30 连结银河的歌声

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | マクロス30 银河を系ぐ歌声 | 日版 | 2月28日
NBGI | 动作射击 | 无对应周边



这是《超时空要塞》系列”30 周年的纪念作品，在原创的剧本中，历代的角色都会穿越时空聚集到 2060 年的世界里。除了经典角色和机体，还有原创的新角色和可变型战斗机。根据地形和战术来改变战斗机的三段形态，是本作战斗的一大特色。利用战斗中获得的点数和零部件，还能强化机体或者开发新的战斗机。不同于以往的任务式流程，本作可以在世界各地的场景中冒险，而主线采用了文字冒险游戏的表现方式，角色会有全语音对话，并且穿插有全新制作的动画片段。游戏还设计了准心射击模式和简单难度下的自动战斗，为不擅长动作射击游戏的粉丝考虑得相当周到。[文：初心者]



光明方舟

★★☆☆☆ UCG评分:21

PSP | シャイニング·アーク | 日版 | 2月28日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边



近年来的《光明》系列”多以著名画师 TONY 的人设、动人的音乐和大牌 CV 为卖点，本作也不例外。战斗系统类似《战场的女武神》系列”，具有很高的可玩性，无论是否玩过系列作的玩家可以轻易上手。除此之外，本作还延续了系列作品中烤面包和钓鱼等作为村庄要素。本作在故事上讲述了男主人公弗里德原本在小岛上安稳的生活，但在某一天救起了一名有着黑色独翼的天使后，一切发生了翻天覆地的变化，随着调查的深入，渐渐地发现了这个岛上的秘密。虽然故事稍显俗套，但只要细心体会，还是有一些闪光点足以让玩家感动。在通关后玩家还能继续游戏，体验隐藏的剧情和迷宫。[文：时雨]



莱顿教授与超文明A的遗产

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | レイトン教授と超文明Aの遺産 | 日版 | 2月28日
Level-5 | 文字冒险 | 无对应周边



本作是“莱顿教授”系列的第6作，同时也是本系列的完结篇。故事发生在《奇迹的假面》事件的一年后，莱顿教授受邀前往一座小镇调查时发现了一位沉睡在冰中的奇妙少女，并以此为开端再度展开了一段围绕着古代文明的不可思议冒险。游戏维持了系列经典的探索+解谜的玩法，玩家在游戏本篇中总计会遇到165道谜题，加上之后不断配信的谜题，以及各个联动特典等等，总量会多达570个。谜题的类型五花八门，玩家可以充分享受到脑力全开的快感。本作的3D效果非常出众，配合上系列一贯的高水准美术设计和引人入胜的剧情描写，足以让人欲罢不能。[文 :八重樱]



龙珠英雄 究极任务

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS | ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション | 日版 | 2月28日
NBGI | 桌面棋牌 | 无对应周边



本作是从街机平台移植而来的卡牌对战游戏，全程只需要在下屏触控操作。玩家自定义龙珠世界中的英雄，然后进行5对5的大魄力战斗。游玩方式跟街机版类似，选择好牌组之后，在下屏中移动卡牌的位置改变攻防地位，同时增加攻击力或者恢复气力。卡牌设定中有着各种特殊能力，可以强化自身和队友，或者削弱对方的能力，甚至连变身和必杀技也都要靠刮卡牌来发动。而在激烈攻击的时候，会出现“蓄力冲击”的对决模式，蓄力槽较高的一方将占据攻防优势。游戏规则简单易上手，全程语音和技能还原了动画版中的经典场面，而神龙和龙珠则是升级系统，原作要素均有不错的表现。[文 :初心者]



忍者龙剑传Σ2 Plus

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | NINJA GAIDEN Σ2 PLUS | 美版 | 2月28日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边



从名字来看，本作应该是个加强版，但就成品而言充其量只能算是个“劣化版”。尽管游戏在掌机上还算有着不错的画面，也勉强装下了《忍龙Σ2》的全部内容，但《忍龙》的高强度操作对于便携平台来说本就是短板，在没有进行优化的情况下，对玩家的操作技巧是种考验。最关键的是游戏的稳定性远不如前作，掉帧、卡顿、拖慢的情况很常见，严重影响游戏体验。而且游戏设计存在重大缺陷，保留了双人任务却不能联机配合，愚蠢的AI让高难度任务变成了不可能完成的任务，因此至今无人能白金。虽说PSN+曾赠送过这款游戏，但不想开坑的玩家还是要谨慎。[文 :胜负师]



闪乱神乐 少女们的证明

★★★☆☆ UCG评分:23

PSV | 闪乱カグラ SHINOVI VERSUS —少女达の证明— | 日版 | 2月28日
MMV AQL | 动作 | 无对应周边



本作是以“擦边球”元素而备受绅士们好评的《闪乱神乐》系列”登陆PSV平台的第一作，游戏的战斗系统由横版过关变成了3D模式。本作增加了10名新角色，总参战人数多达20人，而且每个角色个性鲜明，操作手感重复度低。20名角色分成了4个学园势力，每个学园都有5章专属的主线剧本。除此每个角色也有各自的外传剧本，内容丰富。系列特色之一的爆衣系统更是变本加厉地加入了圣光和打码等邪恶的设定。此外，游戏还加入了联网对战模式，通过PSN可以跟其他玩家进行4人混战或者2VS2的组队战，玩法除了抢分战之外还有搞怪的脱衣战和内裤争夺战。[文 :宇宙人]



真·三国无双7

★★★★☆ UCG评分:27

多机种 | 真·三国无双7 | 日版 | 2月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、X360



本作是集系列之大成的作品，3代的国传、4代的觉醒、5代的战场道具、系列经典的秘藏武器，这些引人入胜的要素在本作中全部到齐，并有不同幅度的进化。系列一贯强调的爽快感在本作达到了极致，同屏人数巨多，除了少数关卡外很少出现拖慢。新增的觉醒系统十分夸张，特别是发动觉醒无双时轻轻松松就能达到上千连。出场角色方面这次达到了空前的77人，历代最多。

故事模式采用国传制，不仅关卡众多，还有各种各样的分歧，四大势力都有史实和假想两大主要分歧，极大地提高了游戏的耐玩度。



游戏对6代的种种不尽人意之外进行了彻底的拨乱反正。虽然同样采用了6代的武器互换系统，



但6代是62名角色使用32种武器动作模组，而本作则是77名角色全部拥有不同的武器动作模组。全新的武器相性系统，将武器分为天、地、人三种，相性相生或相克可以发动不同的攻击方式，丰富了游戏的玩法。模式方面，本作恢复了传统的自由模式，允许玩家用任意角色挑战任意关卡。新增的将星模式增加了大量育成要素，通关之后也可以用来快速育成角色，可玩性比6代要高出不少。

本作的繁体中文版于3月28日登陆PS3，随后于6月27日登陆X360。不过X360版拖慢的情况更加严重，令玩家大倒胃口。幸好官方随后推出补丁解决了这个问题。[文 : 纱迦]



▶本作每名角色都有3种无双技，发动时会出现华丽的角色特写。

三月 MAR

3月1日 《超凡 双生》发售日公开，将于2013年10月8日登陆PS3平台。

3月3日 PSV日本地区降价后首周销量突破6万台。

3月4日 《刺客信条Ⅳ 黑旗》发售日定为2013年10月29日，将登陆本世代、次世代主机平台。

3月6日 Wii U在英国上市三个月后被零售商Asda单方面降价20%出售。

3月7日 NBGI宣布将在7月推出3DS游戏《迪士尼魔法城堡 我的快乐生活》。

3月10日 “《真・三国无双》系列”司马懿的声优泷下毅在归家途中因交通事故离世，终年37岁。

3月12日 任天堂宣布将在4月18日推出全新颜色“薄荷白”的3DS LL。

3月18日 EA首席执行官John Riccitiello递交辞呈，公司股价随之上涨。

3月22日 PAX East 2013在波士顿开幕。

3月25日 Square Enix公布PS3、PSV平台《最终幻想X/X-2高清重制版》，预定年内发售。

3月25日 GDC大会在旧金山开幕。

3月26日 Square Enix赤字130亿日元，社长和田洋一引咎辞职。







恶魔城 暗影之王 命运之镜

★★☆☆☆ UCG评分:23

3DS | Castlevania:Lords of Shadow–Mirror of Fate | 美版 | 3月5日
Konami | 平台动作 | 无对应周边



《命运之镜》是为衔接《暗影之王》1代和2代之间的剧情而诞生的作品，回归了经典老“《恶魔城》系列”那种横版动作的模式，但在过场动画方面仍使用了3D表现手法，更增加了代入感。玩家共计可以使用3位主角，分别是西蒙・贝尔蒙特、阿鲁卡多和特莱沃・贝尔蒙特，体验祖孙三代之间的爱恨情仇。三名角色无论是等级还是技能完全是一样的，而且最高只能达到18级。游戏系统沿用了《暗影之王》的精髓，整体难度不低，对玩家的操作有着较高的要求，BOSS战设计得很有创意，配合QTE操作会让玩家热血沸腾。另外本作的高清版在10月已登陆XBLA与PSN，并追加了相关的成就和奖杯。[文:八重樱]



2013年度十佳游戏

- 横行霸道Ⅴ
- 丧尸围城3
- 最后生还者
- 生化奇兵 无限
- 古墓丽影
- 兄弟 双子传说
- 刺客信条Ⅳ 黑旗
- 真・三国无双7
- COD 幽灵
- 崛起 罗马之子

※ 排名分先后



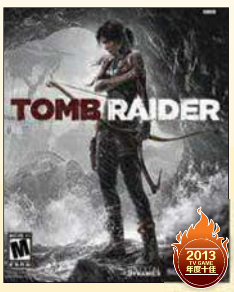
年度感言 2013年的最大新闻当然是两台次世代主机的发售，虽然目前游戏不多，但《崛起 罗马之子》这样的游戏已经让人见识了次世代的威力。作为系列的FANS，《丧尸围城3》的进化也让我十分满意。不过以单个游戏而论，《横行霸道Ⅴ》可以秒杀目前所有的次世代游戏，它不仅是我心目中2013年的最佳游戏，也是本世代最佳游戏，希望明年能在次世代主机上再出一遍！

2013年有这么多出色游戏，反映了游戏界火红的现状。2014年开年就有《泰坦天降》这样的神作，相信又是玩家的丰收年喽！

古墓丽影

★★★★★ UCG评分:28

多机种 | Tomb Raider | 中文版 | 3月5日
Square Enix | 动作冒险 | 对应机种为PS3、X360



回归系列原点的本作，直接使用了Tomb Raider作为标题。游戏取材自劳拉的第一次冒险，讲述她和伙伴们寻找邪马台国的故事。和以往的系列作品不同，劳拉不再是一名智勇双全、勇敢无畏的女豪杰，而是一名面对困难会胆怯落泪的柔弱少女，玩家将目睹这位游戏史上最著名的女英雄是如何脱胎换骨、浴火重生的。游戏采用了大量电影式的表现手法来交代剧情，更赞的是游戏同步发售了官方中文版，帮助玩家更好地见证这个伟大系列的新起点。

游戏的玩法也和过去有很大不同。整个故事都发生在一个荒岛上，采用开放式的沙箱玩法，玩家可以自由穿梭于不同的区域，除了推进主线剧情外，还可以探索古墓或收集物品。游戏中准备了为数众多的





收集要素，大部分都会在地图上标明，而且还有搜索技能，玩家只要专心享受冒险乐趣即可。而以往系列所强调的解谜要素被削弱了不少，无论是谜题的难度还是数量都大幅下降，古墓仅作为支线出现。相对的，战斗环节得到了大幅提升，玩家可以使用多种武器来与岛上的敌人周旋战斗，射击、格斗的手感均制作得相当不俗。本作还于系列史上首次加入了多人模式。游戏的多人模式包括了团队生存、抢点、夺旗之类的传统玩法，也有滑绳等独有要素。玩家可以通过获得的材料来强化武器，或是购买新的网战角色。虽然多人模式评价不高，但这丝毫无损于玩家对本作的超高评价。[文:纱迦]



▶游戏中劳拉还可以打猎，不过游戏并没有食物的概念，动物被笼统地划分为各种经验。

暗魂献祭

★★★★☆ UCG评分:25

PSV | Soul Sacrifice | 日版 | 3月7日
SCE | 动作 | 无对应周边



本作是SCE在PSV平台力推的一款原创“共斗”游戏，联合了多位制作人参与开发，其中最知名的当属稻船敬二。游戏系统独树一帜，突出了等价交换原则，所有的攻击、回复、辅助魔法都需要消耗供物来实现。在战场上要利用身边的树木岩石来回复供物的使用次数，而威力强大的禁术则需要直接用身体的一部分甚至是生命作为代价才能发动。本作支持最多四人同场战斗，单人游戏时可以选择NPC角色协助，对于倒下濒死的同伴，你可以选择救助，也可以将其牺牲，用同伴的性命来发动强大的禁术。不过由于玩家冒险的世界其实是在一本魔法书里面，牺牲了关键角色可能会直接影响剧本的发展。打倒敌人或怪物时也可以选择救赎或生贽，影响的是生命和魔力两种等级，相当于是善恶两面，对角色能力的影响十分明显。





本作流程不短，任务数量和后续DLC都比较多，游戏节奏比较爽快，只是射击系和近战系相比优势过于明显，平衡性不高，复制道具的良性BUG也对游戏乐趣有些影响。游戏推出过日文、英文和中文版本，中文版可继承其他版本的存档。本作的世界观有别于一般的共斗游戏，虽说大方向是魔幻风格，但是故事背景显得残忍而又黑暗，怪物设计也十分另类，一些比较著名的妖怪在本作中的形象会比想像中更加丑陋狰狞。而且每个BOSS级的怪物都设定了一段或凄美或悲惨的故事，这些故事的可读性较强，显示出了制作者的诚意与用心。[文 :胜负师]



►本作的怪物都是人类幻化而成，知道他们的悲伤过去你会选择救赎还是生贽呢？

初音未来 歌姬计划F

★★★★☆ UCG评分:27

PS3 | 初音ミク -Project DIVA- F | 日版 | 3月7日
SEGA | 音乐 | 无对应周边



《初音未来 歌姬计划F》是系列第一款以实体版进行贩售的的PS3平台高清作品，游戏收录的曲目与PSV版一致，并直接包含了6首DLC曲目，玩家不需要再另外花钱购买，总曲目达到了38首。与《梦想剧场》系列”所不同的是，本作不再是偏向橡胶质感的建模风格，而是采用了和PSV版相同的偏向于动画渲染的画面风格，但是包括场景、人物建模等在内的整体精细度非常高，不会出现PSV版的朦胧感。惟一令人遗憾的是游戏的帧数并未随着机能的提升而得到进化，依然只有30帧，不过将触屏操作改为使用摇杆后，配合PS3的手柄让本作在操作舒适度上有明显提高。[文 :哪尼]



心灵传说R

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | テイルズ オブ ハーツR | 日版 | 3月7日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边



本作是由7thchord制作的《传说》重制三部曲”第二部作品，从原作的二头身点阵图进化成等比例3D建模，画面的进化是有目共睹的。战斗从2D的CC制单线改为3D的TP+AC制多线，新加入的“交错连携”系统让空战成为了本作的重中之重。战斗系统对于PSV的触屏机能运用也是值得赞扬的部分，既不会让触屏的加入变得突兀，还加强了战斗时的爽快感。高速的战斗和良心的画面重制是本作的最大卖点，美中不足的是本作的剧本较原版相比改动较大，游戏后期角色们的心理描写在本次改动之下也变得十分微妙，不过新加入的CG插图也给本作挽回了不少剧情分。[文 :秋沙雨]



恶魔战士 复活

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | ヴァンパイア リザレクション | 日版 | 3月12日
Capcom | 格斗 | 对应机种为X360、PS3



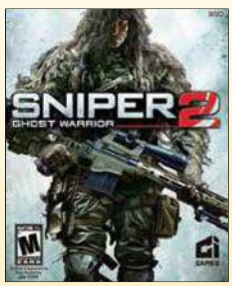
《恶魔战士 复活》是收录了Capcom旗下经典格斗游戏《恶魔战士2》以及《恶魔战士3》的高清合集，作为高清合集，高分辨率的画面自然是本作的卖点之一，在游戏中玩家可以对画面的滤镜进行选择，既有适合画面派的高分辨率的HD滤镜，也有适合怀旧派的显像管滤镜，十分有趣。游戏中设定有精心设计的训练模式，无论是新老玩家都可以在训练模式中锻炼自己的技术。新增的教学模式中，每名角色都有简单操作到高级连段等五个章节的课程，课程后还有相应的任务，只要玩家完成任务后就能获得经验值，兑换成“GP”点数后可用于解锁精美的原画以及设计手稿。[文 :伽蓝]



狙击手2 幽灵战士

★★☆☆☆ UCG评分:21

多机种 | Sniper:Ghost Warrior 2 | 日版 | 3月12日
City Interactive | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



由波兰开发商City Interactive开发的本作采用了CryEngine 3引擎，因此画面素质上有一定的保证。游戏的剧情延续前作，玩家将继续扮演科迪・安德森上尉执行种种任务。游戏强调的是真实的狙击体验，因此同类游戏火爆的热战场面并非本作的重点，玩家需要根据所处位置、环境风速和方向、自身呼吸频率以及目标的距离来计算的真实弹道确保命中，而在游戏的简单以及普通难度下，游戏会有辅助标记指出真实的弹道位置协助玩家瞄准，降低游戏的门槛。让人遗憾的是，游戏的关卡重复度较高，多人游戏部分设计也毫无可玩性，剧情也显得相对俗套，因此难以称为佳作。[文 :伽蓝]



战神 超凡

UCG评分:27

PS3 | God of War: Ascension | 中文版 | 3月12日
SCE | 动作 | 无对应周边



本作是一款外传性质的《战神》，最大的变化在于第一次加入了联机对抗模式。虽说宣传时对联机要素进行了反复强调，还专门推出过多人 BETA 测试，但是本作的单机部分制作得也很扎实，流程有着十小时左右的标准长度。由于剧情发生在一代和二代之间，奎爷的能力被刻意弱化，没有了霸道的魔法，全新的战斗系统有别于系列的前几作，战斗技巧和战术感觉不再千篇一律。流程中可以获得一些特殊道具，比如对时间进行有条件的控制，令场景老化或还原，放出分身压住机关等等，这些能力既可以在战斗时进行辅助，又可以用于解谜，新要素的引入令战斗和解谜部分都比较有新鲜感。需要指出的是，本作的存档机制改成了自动存档，因此收集要素和一些特殊





条件奖杯用选关的方式去补不太方便，最好是一遍搞定。

联机部分使用的并不是主角奎托斯，玩家扮演的是一名斯巴达战士，在单机模式中曾有铺垫。一开始需要选择想要效忠的神明，相当于是选择了不同的势力，而不同势力的战士在能力方面各有偏重，技能、装备、成长要素等各个方面都有比较明显的区别。游戏的模式比较丰富，有各自为战的斗技场，也有需要配合的团队赛，游戏节奏爽快，对抗激烈火爆，展现了动作游戏网战的独特魅力，也很好地解决了“《战神》系列”传统的耐玩度问题，可以说是一次相当有益的尝试，为系列的发展方向找到了一条新路。[文：胜负师]



▶多人模式不光要靠个人发挥和团队配合，也有一些偶然因素，可谓乐趣无穷。

超级机器人大战UX

UCG评分:21

3DS | スーパーロボット大戦UX | 日版 | 3月14日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是“《超级机器人大战》系列”最新作，同时也是 3DS 的首款《机战》。以“所有的可能性，聚集于此吧”为口号，游戏中收录了大量的新参战作品，诸如《机神咆吼》、《SD 高达三国传》和《HEROMAN》均有收录在内，应有尽有，而配合 3DS 的画面表现力和 3D 立体视功能，首次在任系掌机上实现了全语音战斗动画，为玩家带来魄力十足的演出效果。故事全 52 话，连序章分支共 74 关，在难度上作了不少调整，十分迎合大众，只要不是刻意挑战极限通关，基本不会出现卡关现象。众多的 DLC 为本作扩展了新的魅力，玩家可以通过付费购买小游戏来赢取道具。[文 :时雨]



刀剑神域 无限时刻

UCG评分:18

PSP | ソードアート・オンライン –インフィニティ・モーメント– | 日版 | 3月14日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边



依靠原著的高人气，游戏版的《刀剑神域》应运而生。游戏延续了原作的剧情，桐人在 SAO 的艾恩葛朗特 75 层打败希兹克利夫后，却意外地没有通关游戏，于是众人以 100 层为目标向 76 层前进。游戏中不仅原著的角色会登场，连后续故事中 ALO 的莉法和 GGO 的诗乃也会在游戏中作为主要角色出现。得益于游戏设定，原著中很多场景和细节都会在游戏中重现。游戏的战斗系统类似于原著所描绘的场景，采用即时式 + 自动攻击方式，没有战斗画面，直接在大地图上战斗。游戏中的最大亮点就在于桐人和各个女角色的互动，众多的 CG 也描绘得相当优美，值得原著粉丝体验。[文 :时雨]



王国之心HD 1.5 ReMIX

UCG评分:–

PS3 | キングダム ハーツ –HD 1.5 リミックス– | 日版 | 3月14日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边



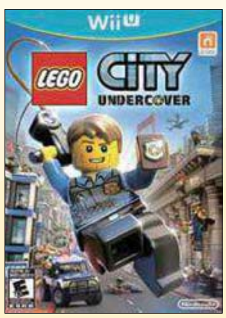
这是“《王国之心》系列”的第一个高清合集，收录了初代《王国之心》、《王国之心 记忆之链》(PS2 版) 以及《王国之心 358/2 天》三部作品，其中前两部作品均为高解析移植作，而《358/2 天》只收录了高清化的影像，三作均有奖杯。HD 化后的游戏画面非常出色，甚至可以与部分 PS3 游戏并驾齐驱，并且在系统方面还有所进化，例如增加了新的技能、调整了镜头视角、强化了右摇杆的使用等等，初代《王国之心》令人诟病的视角问题得到了全面改善。新增的奖杯系统涵盖了游戏的方方面面，具有很高的挑战难度，想要拿到白金都必须付出近百小时的努力。[文 :八重樱]



乐高城市 卧底

UCG评分:–

Wii U | LEGO City Undercover | 美版 | 3月18日
Nintendo | 动作冒险 | 无对应周边



本作是有任天堂发行的一款以乐高玩具为主题的开放世界动作冒险游戏，整个都市从载具到大部分设施都由乐高积木制作而成，玩家可以将其随意拆装，也可以收集零件制作道具。玩家将会扮演一位警察，努力追捕犯人解决各种案件。除了主线之外，游戏还有很丰富的支线要素，让玩家帮助城市里的居民解决各种麻烦。本作有不少针对 WIi U 的平板控制器而设的系统，比如扫描、定位敌人等。游戏中收录了上百种载具，除了车辆飞机快艇之外，还有化石恐龙等夸张拉风的载具。而正如标题所示，主人公还会可以变装成各种职业，从各种渠道获取情报，解决事件。[文 :宇宙人]



战争机器 审判日

★★★★★ UCG评分:26

X360 | Gears of War:Judgment | 美版 | 3月19日
Microsoft | 射击 | 无对应周边



本作虽然是系列的新作，但是开发是由原《子弹风暴》的People Can Fly制作小组开发，因此游戏的单机部分相比以往也有了不少变化。剧情方面，本作的故事发生在《战争机器》第一代之前，讲述了巴德等人不为人知的一段过去。游戏节奏紧凑爽快，在最高难度下任务颇具挑战性，多人游戏模式经过改良后平衡性更佳。在系统方面，本作最突出的改变就是操作方式，不少键位有相当大的变化，如武器更换变成了Y键，随身装备的武器也只有2把等，玩家需要一定的时间去适应。武器也加入了不少新成员，其中的补血手雷可以在指定地点形成一片补血区，在这个范围内的玩家生命值会完全回复。本作的任务评价系统有了很大的变化，任务评价最高为三





星，根据玩家的表现而提升或减少，在每关任务中已获得的星不会因扣分而消失，部分评价还能依靠读取检查点继续战斗积攒。除了紧凑的剧情战斗，本作还加入了新的解密任务，解密任务以骷髅头的标志显示，一般出现在关卡醒目的位置，任务中会有一些特定条件需要玩家完成，如限定使用武器等，大多数关卡完成解密任务后能更简单地取得三星评价。故事模式通关后追加劫后余生模式，玩法更接近之前的作品，这个模式中会讲述3代中巴德背后的故事。本作在不少方面都有下心思去制作，喜欢《战争机器》系列”的玩家，或是想试试的玩家，本作将是一个不错的选择。[文:华尔兹]

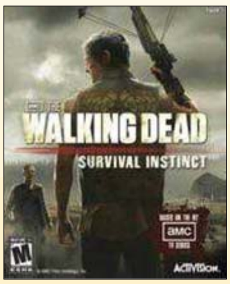


►如此绝体绝命时刻，巴德要如何化解危机?!

行尸走肉 生存本能

★★☆☆☆ UCG评分:17

多机种 | The Walking Dead: Survival Instinct | 美版 | 3月19日
Activision | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



本作故事改编自美国AMC电视台播放的电视剧版，讲述了被粉丝昵称为“弩叔”的主要角色Daryl Dixon和其哥哥Merle Dixon在电视剧故事发生前的遭遇。两人当时位于美国佐治亚州的郊野中，正努力地朝着亚特兰大城前进，因为丧尸危机的关系，一路上遭遇到无数险情。玩家扮演Daryl，他既擅长射击，也精通暗杀技巧，所以能够选择用不同的方式来对抗大群的丧尸。在游戏过程中，玩家除了战胜阻碍自己的丧尸，还需要拯救其他幸存者，寻找食物和汽油，并谨慎地选择行走路线，例如是选择省油但容易遭到堵截的高速公路还是安全但费油的乡村小路。[文:稀饭]



海贼无双2

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | ワンピース 海賊無双2 | 日版 | 3月20日
NBGI | 动作 | 对应机种为PS3、PSV



本作收录了新世界篇中的技能，新战斗系统也为海贼王的角色增添了新的特色。战斗时积蓄“风格槽”就能发动属于角色风格的行动，比如在进攻者风格的角色中，会有大幅强化攻击力和击飞敌人的能力，而技巧风格的角色，可以在子弹时间里行动。在无双乱斗的战场上，会有我方势力背叛的情况和第三方势力的加入，需时刻留意势力变化。通过完成对应的任务或者控制势力的发展，就能扭转海贼团大乱斗时的战况。在战斗的过程中会积蓄队友槽，发动队友援护，甚至直接控制队友，通过替换角色来发动连续技。利用联网功能还可以发出救助请求或者救助朋友，协力挑战关卡。本作另有中文版。[文:初心者]



路易的鬼屋冒险2

★★★★☆ UCG评分:26

3DS | ルイージマンション2 | 日版 | 3月20日
Nintendo | 动作冒险 | 无对应周边



本作是路易诞生20周年的纪念作品，前作发售于NGC平台，以精巧的解谜和另类的吸取幽灵战斗为主要内容，获得玩家们极高的评价。本作很好地继承了前作的优秀之处，玩家再度化身路易，在多个鬼屋内进行冒险，感受这个万年配角的魅力。游戏在画面和音乐上有着不俗的表现，就连一些小细节都做得相当完善。系统制作也相当成熟，场景种类的扩充和能让隐藏物品出现的黑暗手电，都让解谜这个最主要的游戏内容丰富了不少，宝石等收集要素增加了反复挑战关卡的动力。而多人游戏模式也乐趣十足，玩家能利用Download Play和朋友同乐。[文:时雨]



梅露露的工作室Plus 艾兰德的炼金术士3

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | メルルのアトリエ Plus ~アーランドの錬金術士3~ | 日版 | 3月20日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边



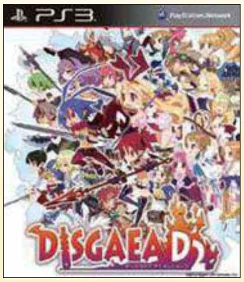
本作是《工作室》系列”第13部作品的移植加强版，原版于2011年6月23日在PS3平台发售。游戏中玩家将要扮演一个边境小国的公主，边学习炼金术边让自己的国家变得繁荣起来，前两作的女主角也会登场。剧情上虽然是“艾兰德”三部曲的最后一作，但是这次移植却加入了全新结局，为三部曲的第一作《萝萝娜的工作室》重制版埋下了伏笔。除了新结局之外，原版的DLC也直接收录于游戏中，而且还新增了更衣室系统，玩家可以让梅露露穿上各种可爱的服装进行冒险。另外本作还对一些参数，比如角色能力值、道具特性消耗值等进行了调整，使得游戏的难度有所提升。[文:宇宙人]



魔界战记D2

★★★☆☆ UCG评分:–

PS3 | ディスガイア D2 | 日版 | 3月20日
日本一 | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作故事发生在 2003 年发售的《魔界战记》之后，继承其系列不按常理出牌的恶搞风格，除了大量有趣的捏他与各种作品梗，还有许多诸如“黑暗议会”等独特要素。本作除了维持着系列一贯的高水准外，大量熟悉角色回归，游戏系统也经多代作品的不断完善而变得更洗练，尤其是基础系统经改良后更容易让玩家体会到《魔界战记》系列”的有趣之处。本作还加入了许多新的要素，“背负”与“协力技”等新动作的加入让战局更多变化，新增的职业各有千秋，随着等级提升还会出现高阶职业可供转职，角色可用的武器共有 8 种，每种武器还有其独特招式，战斗演出效果更华丽。[文 :九兵卫]



死或生5 Plus

★★★☆☆ UCG评分:23

PSV | DEAD OR ALIVE 5 PLUS | 日版 | 3月20日
Koei Tecmo | 格斗 | 无对应周边



《死或生 5 Plus》作为移植版本，本作的画面相对家用机版略显缩水，但作为掌机作品却是一流水准，操控手感也并没有因为机种的改变而减分，但是 PSV 按键对格斗游戏始终不算友好，因此连技模式会成为不少玩家的噩梦。PSV 版加入了跨机种对战功能（仅限 PS3 版），但由于机能所限，家用机版的组队模式则遭到了删除，而且联机时的帧数也会不足，因此总的来说体验还是稍逊于家用机版。针对 PSV 触摸屏的特性，游戏加入了 Touch Battle 模式，在这个模式下，玩家可以通过触摸的方式与 CPU 展开对决，适合有特殊需求的玩家。而初期即可使用所有角色的设定可以说十分人性化。[文 :伽蓝]



生化奇兵 无限

★★★★★ UCG评分:28

多机种 | BioShock Infinite | 美版 | 3月26日
2K Games | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



虽然是《生化奇兵》系列”的正统续作，但是《生化奇兵 无限》使用的全新的故事和全新的背景。玩家将置身于高空都市克伦比亚中，在这个由浮岛和天路轨道构成的梦幻之城中寻找一位名叫伊丽莎白的少女。深邃的世界观和精彩曲折的剧情是本作最大的亮点，在故事当中玩家将会了解到主角布克的过去、伊丽莎白的身世秘密和克伦比亚的真正由来，并通过收集隐藏在场景当中的各色留声机和古典的微电影播放器，来进一步了解故事背景中的种种有趣细节。除了主线以外，游戏中安排安排了不少分支路线，玩家不但能够探索新的区域，还可以获得额外的补给。



在实际游戏当中，玩家能够使用八种超能力，每一种能力都有各自的特点，例如恶魔之吻效果类似



手雷，投掷出的火球一段时间后会产生大范围爆炸，适合对付大量杂兵，而疾雷闪电兼具高伤害和定身能力，更适合对付强敌。除了直接使用，玩家还可以把超能力变成陷阱设置在地面上，暗算敌人。能够和超能力配合使用的是超过十种以上的枪械，包括常规的手枪、机关枪和狙击枪，也有 RPG、榴弹炮和加特林这一类大威力武器。无论是超能力还是枪械都可以通过售货机购买是升级项目来进一步强化性能，用于和巧手匠、机动爱国者、第一女士狂热者和女妖等强大敌人对战，种类丰富的 GEAR 能够让玩家创造出各种特殊打法，超能力混合攻击的大威力更是让玩家无往不利。[文：稀饭]



▶使用合适的超能力对抗不同的敌人才会令攻关的过程事半功倍。

战地双雄 恶魔联盟

★★☆☆☆ UCG评分:19

多机种 | Army of Two:The Devil's Cartel | 美版 | 3月26日
EA | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



《战地双雄》系列”的第 3 部作品，游戏采用了全新主角 Alpha 和 Bravo，讲述了这两名 T.W.O 的探员深入墨西哥对抗毒枭的故事。游戏采用了寒霜 2 引擎制作，画面相对以往有了长足的进步，环境破坏也更加真实。名为 OVER KILL 系统的加入使游戏更加爽快，发动后杀戮的场面十分火爆。但是，游戏中敌人的 AI 低得让人发指，就连本作中想要强调的合作制敌要素也因此形同虚设，只需要一直“突突突”杀到最后即可，因此显得十分乏味。另外，多人模式的设定被彻底摒弃，只剩下最原始的单打 / 双打设定，双打才是体验全部乐趣的王道，但如果身边没有志同道合的好机友恐怕难以实现。[文 :伽蓝]



Fate/新章 CCC

★★☆☆☆ UCG评分:22

PSP | フェイト / エクストラ CCC | 日版 | 3月28日
MMV AQL | 角色扮演 | 无对应周边



作为《Fate 新章》的续作，本作按照前作的角色设定展开了新的剧情，剧本主笔仍由原作者完成，而剧本也确为本作的最大亮点，讲述了在一个圣杯战争中拥有不同规则的世界里，失忆的主人公和 sarvent 的新故事。本作的主题为“爱情”或“友情”，在开始游戏时玩家可以在 Saber、Caster、Archer 和 Gilgamesh 中自由选择自己的 Servant，由于 Secret Garden 系统的存在，本作在描绘角色个性上也有不少闪光之处。战斗系统简单不繁杂，加上体贴的自动战斗设定让战斗变得更加便利，值得原著粉丝体验，但对语言能力有一定要求。[文 :时雨]



胧村正

★★★★☆ UCG评分:26

PSV 胧村正 | 日版 | 3月28日
MMV AQL | 动作 | 无对应周边



《胧村正》是Vanillaware公司与MMV公司合力开发的动作游戏,2009年4月9日曾于Wii平台推出,2013年3月28日又移植到PSV平台。游戏采用和风世界观为背景,讲述了元禄年间两位主人公利用各种妖刀的能力斩妖杀魔的奇幻故事。游戏风格是颇为传统的横版动作过关形式,角色可以同时装备3把妖刀在身上,不同的妖刀的奥义效果千变万化,令战斗兼具爽快与华丽两个方面,游戏共有3个难度,其中死狂难度下玩家HP永远为1,受伤即死,同时奖杯中也有对应死狂难度的奖杯,很有挑战性。新的DLC篇章“津奈缶猫魔稿”也于11月7日上架,售价500日元。[文:八重樱]



迷宫探索者2 王立魔法图书馆与魔物的封印

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSP ダンジョントラベラーズ2 王立図書館とマモノの封印 | 日版 | 3月28日
Aquaplus | 角色扮演 | 无对应周边



虽说只是美少女游戏《ToHeart2》的衍生作品,“《迷宫探索者》系列”推出后却大受好评,于是便顺理成章地成为了一个独立的游戏分支,而《迷宫探索者2 王立魔法图书馆与魔物的封印》便是系列的最新作。萌妹子作为系列的主打要素在本作中依然得到重点体现,我们可以从16位性格长相各异的女性角色中选出5位,与她们共同探索充满陷阱与魔物的危险迷宫,爆衣等杀必死的福利自然不会少。游戏不仅可选角色十分丰富,武器和道具的数量也得到了进一步的强化,转职体系也更加完善,全新引入的食物道具和封印术系统让游戏的可玩性大增。[文:哪尼]



圣魔导物语

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PSV ~圣魔导物语~ | 日版 | 3月28日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



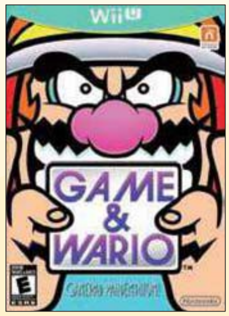
“《魔导物语》系列”是一部比较古老的迷宫探索类角色扮演游戏系列,家用机平台的上一作距今已经相隔了15年。本作名义上是这个系列复活的新作,但故事的世界观和角色都全部换新。故事的主人公普普璐是魔导学园的中等部学生,由于在毕业考试中引起了严重事故而遭到停学,但同时她找到了一本传说中的魔导咖喱书,于是踏上帮助咖喱店老板和寻找究极食材的冒险之旅。迷宫中玩家可以打怪升级,但是每次离开迷宫之后等级就会还原为1,因此要不断收集、强化武器才能强化实力。此外,玩家可以从收集回来的技能书中学习新技能,也可以利用各种食材制作咖喱,增强能力。[文:宇宙人]



游戏&瓦里奥

★★☆☆☆ UCG评分:–

Wii U ゲーム&ワリオ | 日版 | 3月28日
Nintendo | 益智 | 无对应周边



本作是由知名的“《瓦里奥制造》系列”开发小组制作的全新悠闲类作品,游戏中收录了16个针对Wii U平板控制器的特殊功能而精心设计的小游戏。主要是面向那些喜欢一家大小齐聚客厅共同游玩的用户。其中单人游玩的有12个,比如在平板控制器上显示出弩箭,然后射击屏幕上的敌人。又或者利用平板控制器的重力感应功能,控制电视中的滑雪者躲过障碍物滑到终点,并跟其他玩家比较谁的速度更快。必须多人游玩的4个,而且最多可以让多达5位玩家同时进行游戏。比如拿着平板控制器的人控制盗贼,在电视的人群中偷水果,其他玩家要在画面中指出哪个玩家才是犯人。[文:宇宙人]



四月 APR

4月1日 SCE日本与SCE亚洲合并为新公司SCEJA,两者业务将整合以更好地开展亚洲区业务。

4月4日 “《星战》系列”开发商LucasArts被迪士尼收购后惨遭关闭,只剩下授权业务功能健在。

4月6日《舞蹈中心》和《摇滚乐队》网站遭到攻击。

4月9日 SE更改经营策略,新社长松田洋祐称将专注于手机平台的社交游戏。

4月10日 PSV新系统版本2.10正式发布,对应文件夹功能。

4月11日 根据部分媒体透露,新Xbox首发游戏阵容包括《Ryse》、《极限竞速》新作和一款



丧尸游戏。

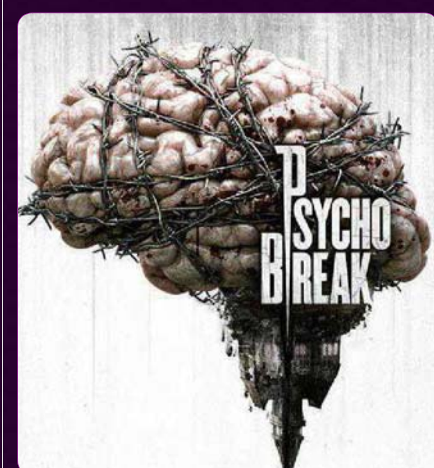
4月12日 任天堂宣布将关闭包括“天气频道”、“新闻频道”和“Mii比赛频道”在内的部分Wii的网络服务。

4月18日 有消息称《黑色洛城》开发商Team Bondi再次遭遇经济危机,或将倒闭,正在开发的《东方风月传》项目已被冻结。

4月19日 三上真司新作品《邪恶深处》正式公布。

4月24日 任天堂发布2012年年度财报,获利71亿日元,但未达成销售目标。

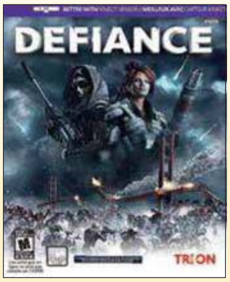
4月25日 微软正式宣布新世代Xbox发布会将会在5月21日举行,并向媒体发布邀请函。



生存圣战

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 Defiance | 美版 | 4月2日
Trion Worlds | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



由美国Syfy电视台主导开发的本作是一个庞大娱乐计划中的一部分，在游戏发售的同时，还有一部使用同一世界观和部分相同角色的电视剧同步播放。在故事背景中，名为沃坦人的外星种族群体因为母星毁灭而乘坐着飞船前来地球避难，但随着一场神秘爆炸的发生，沃坦人名为方舟的飞船纷纷爆炸，碎片坠落到地球上，里面包含的造地装置让地球环境大变，加上幸存的沃坦人开始于地球人混居，从而产生了本作中的新世界。在游戏中，玩家可以与其他玩家组队，体验各种如探索方舟残骸和对抗掠劫者等精彩内容。目前五个预定推出的DLC中已有两个发售，包含大量有趣的新内容。[文 :稀饭]



忍者龙剑传3 刀锋边缘

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 NINJA GAIDEN 3:Razor's Edge | 港版 | 4月4日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、X360



本作是《忍龙3》的加强版，于2012年底率先推出WiiU版本，随后转战其他高清平台。和三代相比，本作充分吸收了玩家的意见，大部分为系列粉丝所诟病的问题在本作中得到了相应的解决，例如增加了武器和忍术的种类，战斗系统也向二代靠拢，蓄力、终结技、UT等要素回归，进一步提高了血腥度和爽快感等等，就口碑和媒体评价来说要明显好于三代，但和系列的全盛时期相比还是有一定的差距。本作中可操作的女性角色除了绫音和红叶，还增加了霞，并为她设计了特殊关卡。试炼模式依然是本作的精髓所在，试炼数量多、难度高，对于喜欢《忍龙》的玩家来说依然有研究的价值。[文 :胜负师]



邪恶联盟 凡尘之神

★★★☆☆ UCG评分:22

多机种 Injustice: Gods Among Us | 美版 | 4月16日
WB Games | 格斗 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



本作是由《致命格斗》开发商NetherRealm Studios所制作的全新格斗系列，其登场角色均为DC漫画中广为人知的角色，例如超人、蝙蝠侠、神奇女郎和绿箭等等。游戏采用了原创的故事，讲述超人因为小丑杀死了他的爱人露易丝和她腹中的孩子而性情大变，集结了一群认同他理念的英雄对地球开始了独裁恐怖统治，而蝙蝠侠与其他反对超人的英雄暗中对抗强权的故事。游戏中各位英雄能够使用他们标志性的能力来互相对抗，还可以用场景元素来重创敌人。在2013年年底，本作推出了“终极版”，包含所有DLC内容，并登陆PSV和PS4平台。[文 :稀饭]



火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 NARUTO–ナルト–疾风传 ナルティメットストーム3 | 日版 | 4月18日
NBGI | 动作 | 对应机种:PS3、X360



“《火影忍者 疾风传 终极忍者风暴》系列”追求游戏对原作的高还原度，其爽快且易上手的操作与华丽的演出效果获得了玩家们的好评。本作故事继承前作并追加了大量新剧情，在系统方面加入了如“觉醒”的新系统，在探索模式中，玩家还可以自由探索村子，发掘其中的各种隐藏要素。由于本作追加了大量的故事内容，因此游戏可用角色包括所有人柱力以及新角色在内共增加到80人以上，每个角色还有专属的奥义终结演出。本作加强版《终极忍者风暴3 忍力全开》于10月25日发售，该作强化了效果演出，追加新人物、100种新任务与38种追加下载服装等丰富要素。[文 :九兵卫]



朋友聚会 新生活

★★★★☆ UCG评分:24

3DS トモダチコレクション | 日版 | 4月18日
Nintendo | 模拟经营 | 无对应周边



《朋友聚会 新生活》将舞台设定在了漂浮于海面上的一座小岛上，在这里，玩家可以和亲朋好友的Mii形象们一起居住生活，培养出新的友情、爱情、甚至是基情……本作具备了一款成熟社交游戏应有的全部元素，玩家完全可以在游戏中创造出一个完全属于自己的世外桃源，随着玩家的不断努力，小岛上的娱乐设施也会越来越多，完全不用担心每天不知道干什么，极高的自由度可以让玩家尽情地享受在这个虚拟世界中的快乐。和亲朋好友的Mii形象互动也是本作的乐趣之一，不但能看到一些现实中的他们绝对不会做出的举动，还能撮合两个原本不认识的人成为好友，进而发展到结婚生子。[文 :八重樱]



七龙战记 2020-Ⅱ

★★★☆☆ UCG评分:24

PSP セブンスドラゴン2020-Ⅱ | 日版 | 4月18日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边



作为《七龙战记2020》的续篇，本作在很多方面的表现上都可圈可点。采用Q版的角色设计，采用大量的一线声优，可自定义选择的声优高达40人。游戏继承了前作的剧情表现，讲述了前作一年后龙族再次入侵的故事。虽然整体不算很突出但有不少亮点。平衡的职业系统，多样化的职业搭配让游戏很有研究意义，本作在前作的基础上新增了职业“偶像”，给战斗带来更高的策略性。高达40个小时以上的游戏时间和隐藏迷宫的存在也让游戏相当耐玩。值得一提的是本作的场景刻画非常漂亮，音乐BGM甚至有一般版本和DIVA版本的区别，相当有诚意。[文 :时雨]



死亡岛 洪流

★★★☆☆ UCG评分:24

多机种 | Dead Island: Riptide | 美版 | 4月23日
Deep Silver | 动作冒险 | 对应机种为X360、PS3



接续前作的剧情,《死亡岛 洪流》继续讲述四位偶然发现自己具备免疫丧尸病毒能力的幸存者在逃出班诺伊半岛后的遭遇,这一次,擅长使用格斗武器的摩根也加入到了幸存者的队伍当中,一行五人要面对全新的丧尸危机,并迎接全新的挑战。在继承了前作混合近战武器和远程武器的战斗方式外,本作也加入了新的熟练度系统,随着玩家对某一类型的武器使用次数增加,就会获得相应的增益。等级上限提升和天赋树的改造让角色战斗力变得更上一层楼。不过玩家也必须面对全新的防守战和数种新型敌人,部分需要在浅水地区进行的战斗更是极其考验玩家的战斗技术和策略。[文 :稀饭]



龙之信条 黑暗觉者

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 | Dragon's Dogma: Dark Arisen | 美版 | 4月23日
Capcom | 动作 | 对应机种为X360、PS3



虽然名字添加了副标题,但本作并非是续作,而是一款资料片式的作品,在包含了前作《龙之信条》的全部内容并进行了优化修正外,本作还增添了一处名为"黑咒岛"的场景。在这个新场景当中,玩家能够体验到许多崭新的内容,例如岛上有一个巨大的迷宫塔,拥有多条分支道路,不同的层数有着强度不同的敌人,杀死怪物后他们的尸体还会引来更强大的BOSS,保证玩家在挑战过程中的新鲜感。在冒险过程中玩家还可以拾取到被诅咒的武器,花费金钱解咒后就有可能获得强大的新装备,又或是得到新增的技能指轮,装备后可以令玩家的固有招式变为EX版本,拥有更强的性能和更大的威力。[文 :稀饭]



迷宫X血统 无限

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | 迷宮クロスブラッド インフィニティ | 日版 | 4月25日
CyberFront | 角色扮演 | 无对应周边



原作曾在2010年和2011年先后登陆PC和X360平台,此次移植PSV追加了高难度的无限模式以及全新事件。玩家扮演的是日轮学园的秘密组织——特务队X的成员,与袭击人类的异形作战、暗中守护东京的安全。源自历史英雄的"血统代码"相当于同类游戏中的职业,每名角色可以设置两种血统,所能搭配出的队伍也异常丰富。游戏中角色的等级有阶段性的上限设置,惟有完成指定数量的任务才能突破,故遇到强敌不能靠堆等级的方式通过。在无限模式中玩家队伍的人数上限缩减至5人,敌人的能力更强且战后的经验值更少,但能够获得优质道具的几率也更高,此外还有该模式下限定的极品装备。[文 :苍穹]



命运石之门 线形拘束的树状图

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | STEINS;GATE 线形拘束のフェノグラム | 日版 | PS3/X360:4月25日、PSV:11月28日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种为PS3、X360、PSV



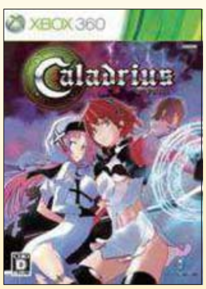
本作是曾凭借精彩绝伦的剧情赢得了众多粉丝青睐的《命运石之门》外传新作,游戏在原作的基础上对故事进一步扩展,收录了10个短篇的支线故事,而视点也脱离了主角冈部伦太郎,分别以10位角色的视点阐述故事。故事的内容虽然在本篇中并未提及,但每个都与主线紧密相连,补完了一些故事的背景,进一步充实了每个角色的形象和魅力,也让粉丝能重新回科学与幻想交错的世界。本作邀请了10位著名的游戏剧本家来分别撰写剧情,其中除了负责原作的下仓**バイオ**和林直孝之外,还有创作了"Infinity系列"前三部的打越钢太郎,剧本阵容相当强盛。[文 :宇宙人]



女神骑士团

★★☆☆☆ UCG评分:20

X360 | Caladrius | 日版 | 4月25日
Moss | 射击 | 无对应周边



本作是著名2D射击游戏《雷电》的精神续作,但世界观大不一样。游戏被称为射击版《闪乱神乐》,同样是以爆衣为卖点,并为此请来安田典生(作表作 :《无头骑士异闻录》、《夜樱四重奏》)担当人设,辅以豪华声优阵容。游戏中满足条件的话,可以把BOSS角色的服装逐层剥掉,而玩家角色一样有爆衣之虞。在看似香艳的玩法之下,游戏拥有颇具深度的游戏系统,值得高手反复挑战。为了照顾那些慕名而来的轻度玩家,游戏准备了各种适合新手的简单模式,例如限制敌人不能开火等等,让任何水平的玩家都能玩得尽兴。游戏还通过DLC的形式追加了两名实力强劲的新角色。[文 :纱迦]



写真女友Kiss

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | フォトカノ Kiss | 日版 | 4月25日
角川Games | 模拟育成 | 无对应周边



本作是由角川Games推出,描绘充满青春活力的校园恋爱的模拟育成游戏。去年2月曾推出过PSP版,本作则是在其基础上追加新要素的加强版,并且藉由PSV平台的更强机能,本作的画面得以大幅提升。游戏中玩家扮演一位以摄影为兴趣的高二学生,在校园内跟其他7位女主角交流,并邀请她们当自己的摄影模特,提升好感度并且最终确立恋爱关系。本作的摄影模式新增了更简单方便的触控操作,以及利用重力感应功能模拟真实拍摄的陀螺仪模式。剧情方面追加了成为恋人后的后日谈故事。除此之外还可以通过屏幕跟女生接触,满足特定条件还能触发Kiss的剧情。[文 :宇宙人]



2013年度十佳游戏



- ◆王国之心 HD 1.5 ReMIX
- ◆胧村正
- ◆超级马里奥 3D 世界
- ◆龙之皇冠
- ◆撕纸小邮差
- ◆最后生还者
- ◆最终幻想 X / X -2 高清重制版
- ◆塞尔达传说 众神的三角力量 2
- ◆生化奇兵 无限
- ◆怪物猎人 4

※ 排名不分先后

年度感言 好吧我看了一下自己的年度十佳游戏列表，发现去年还是基本贴合主流大部队审美的，居然有 5 款游戏和编辑部评选的“年度十佳游戏”重合，让我甚是欣慰。然后再看一下剩下的 5 部作品，有 3 部是重制复刻，不由得心头一酸……可惜的是，虽然年底第一时间就入手了 PS4，但是目前已发售的游戏中基本没有太对口味的作品，《KNACK》虽然通了关，可是入选个人十佳却不够资格。好在再等 1 个多月就有《如龙 维新》了，在此和玩家们打个赌注，《如龙 维新》一定可以入选明年编辑部的“年度十佳游戏”，如没入选，我就戴猫耳卖萌给大家看。

压倒性游戏 无限灵魂Z

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | 圧倒的遊戯ムゲンソウルズZ | 日版 | 4月25日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是 2012 年 3 月发售的《压倒性游戏 无限灵魂》的续作，同样是一款面向阿宅的角色扮演游戏，不仅邀请了众多知名 CV 演出，剧情里还偶尔穿插各种“杀必死”画面。迷宫探索和战斗部分人物角色采用可爱的 3 头身比例，但是场景和人物建模非常简陋。战斗系统跟同社的“《海王星》系列”相似，在大地图上遇敌后会切换战斗画面，战斗模式是回合指令制。游戏有自创角色系统，里面提供的外貌、发型、声音超过 100 种，不同饰品服装超过 300 种。不过跟前作一样本作有非常繁琐的奖杯，诸如凑 10 亿金钱，练到 LV9999 等等，后期重复劳动的部分非常多。[文 :宇宙人]



五月 MAY

5月1日 “《COD》系列”新作《COD 幽灵》公布真人预告片。

5月7日 EA 与迪士尼签订协议，获得《星战》题材游戏独家开发权。

5月8日 EA 发布年度财报，盈利一亿美元。

5月8日 DICE 寒霜引擎技术主管承认在曾在 Wii U 上运行过寒霜 2，发现效果不如人意。

5月9日 索尼公布 2012 年财报，实现 2008 年来首次全年盈利。

5月14日 EA 对外宣布，正式拒绝因在游戏中使用枪械造型而向武器制造商支付授权费。

5月15日 “《GT 赛车》系列”在银石赛道举办 15 周年纪念活动，并公布系列新作《GT 赛车 6》。



5月17日 任天堂召开 Wii U 新作发布会，多款新作发售日公布，其中还包括了《如龙 1&2 高清合集》。

5月22日 美国时间 5 月 21 日，微软召开发布会，正式公布新世代主机 Xbox One。

5月28日 唐・马崔克在采访中证实微软为次世代游戏开发投入超过 10 亿。

5月30日 TGS 主题海报公布，主题为“游戏在不断进化”。

5月31日 平井一夫在采访中继续阐明，PS4 将会把游戏功能放在第一位。





地铁 最后之光

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | Metro: Last Light | 美版 | 5月14日
Deep Silver | 主视角动作 | 对应机种为X360、PS3



前作《地铁 2033》改编自同名畅销小说，而本作则延续前作的其中一个结局，讲述主角在轰炸黑暗族所盘踞的植物园地铁站后遭遇的一系列事件。游戏仍然分为地面探索和地下历险两部分，在地面时，玩家需要频繁地更换面罩滤嘴，并躲避各种生化与核污染区域，搜刮资源，对抗各种危险而致命的变异生物。在相对安全的地下世界，因为阵营之间存在着冲突，所以玩家必须与各种人类敌手交锋，并努力让自己在战斗中幸存下来。除了枪战，玩家还可以通过场景中的各种通道和暗处来潜行躲避敌人，并用暗杀和飞刀来偷偷解决拦路的敌兵，甚至能通过拧松灯泡和吹灭蜡烛来创造潜行条件。[文 :稀饭]



召唤之夜5

★★★☆☆ UCG评分:21

PSP | サモンナイト5 | 日版 | 5月16日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边



作为“《召唤之夜》系列”的最新作，本作采用了 live2D 和 3D 战斗相结合的方式，给系列新作注入了不少活力。在 AVG 的部分中引入了“Live2D”技术，具有不错的观赏性。本作在战斗上有不少强化，多样的技能学习和自由加点的系统让游戏富有研究性，战斗画面一改 2D 风格，进化为 3D 画面，为了配合本作的剧情要素，还加入了觉醒强化等新要素。至于整体的故事诉述比较平缓，讲述了位于“境界都市**セイバール**”的召唤师机构“异世界调停机构”中所属的年轻召唤师主角所遇到的种种事件，玩家可以在男女主人公中任选其一，在中期有不少新的展开给故事添加了不少亮点。[文 :时雨]



生化危机 启示录

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Resident Evil:Revelations | 美版 | 5月21日
Capcom | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



《启示录》作为3DS上的原创《生化》作品，剧情时间线设置在4～5代之间，讲述了BSAA组织成立之初吉尔和克里斯的战斗经历。此番强化移植到家用机平台，不但进行了建模的高清化，还加入了两种新怪物、新的Infernal难度、新服装以及瑞秋、汉克等全新的可操作角色。作为主线的“战役模式”整体风格在一定程度上回归了老《生化》，强调利用扫描装置进行探索和解谜，战斗方面除了枪械和体术外，也有紧急回避、倒地射击等辅助系统。支持联机的“突袭模式”包含丰富的成长要素，角色、敌人甚至武器都有等级的概念，除了效果各异的改装部件外，还加入了武器标签和强化系统。[文 :苍穹]



Z/X 绝界的圣战

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | Z/X 絶界の聖戦 | 日版 | 5月23日
日本一 | 桌面卡牌 | 无对应周边



本作是以集换式卡牌为原型的对战游戏，故事剧情由5个角色在世界的不同国度展开。游戏中会与NPC或者名为ZX的怪兽对战，在与怪兽卡牌的对战中可以将其收服。而每个角色也有自身的同伴卡牌，这些卡牌还会有专门的语音对白。根据卡牌的颜色和组合，可以发动特殊的技能来左右战局。另外，游戏中的地图称为“领地”，是卡牌外的战略要素，通过连续走格子扩大己方领地，或者切断敌方成片的领地，就能增强卡牌战斗中的优势。而角色升级后学到的技能，也可以用于争夺领地，或者增强卡组，是攻略游戏的关键。游戏支持网络对战功能，登录之后就可以与好友切磋卡牌技艺。[文 :初心者]



假面骑士 穿越战争

★★☆☆☆ UCG评分:20

PS3 | 仮面ライダー バトライド ウォー | 日版 | 5月23日
NBGI | 动作 | 无对应周边



本作的故事从名为“鸟笼”的封闭空间开始，各个世界的假面骑士被封印于此，而玩家需要与他们战斗，将其一一唤醒，并寻回他们的记忆，而之后则是和曾经的恶势力再次对抗。本作主线模式“编年史模式”中，玩家可以体验到原创的剧情，在角色开放之后再到自由模式下游玩。战斗形式与无双类似，玩家操作假面骑士在大量的敌群之中穿梭。游戏将原作中的各种攻击动作悉数还原，比如随时都可以召唤出摩托车横扫敌人，还有摩托车跳跃等动作，当然也可以使出必杀技和超必杀变身，释放超强力的攻击。另外还能变换假面骑士的各种形态，同时使出的必杀技也会相应改变。[文 :初心者]



2013年度十佳游戏



- 生化奇兵 无限
- 横行霸道V
- 行尸走肉 第二季
- 怪物猎人4
- 龙之皇冠
- 成人童话 凡尘之狼
- 黑道圣徒IV
- 古墓丽影
- 蝙蝠侠 阿克汉姆起源
- 死侍

※ 排名分先后

年度感言 2013年，我的工作重心有了转移，而且还学着做饭和一点点地啃自己的藏书，游戏玩得没往年多，不过今年佳作众多，就算只挑最好的玩也是琳琅满目，基本上该打的游戏一个都没落，惟一遗憾是没有打通《最后生还者》，所以十佳里也就不人云亦云地推荐这款神作了。个人十佳里有的游戏客观上是够不到十佳位置的，但我自己喜欢得不得了，所以也厚着脸皮选了。2014年里，我还是会主力玩那些有着强烈个性风格的游戏，例如《神偷》和《植物大战僵尸 花园战争》，同时也盼着日厂能做出一两款来年我能选上的十佳游戏，不要只是无止境地做手游坑钱。

真·女神转生Ⅳ

★★★★☆ UCG评分:25

3DS | 真·女神转生Ⅳ | 日版 | 5月23日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边



在《真·女神转生Ⅲ NOCTURNE》发售近10年之后，Atlus终于推出了正统续作《真·女神转生Ⅳ》。本作在系统上与之前的作品变化不小，可见式遇敌、删除月龄、超级端加点、取消御魂合体，可谓革新和回归并存。无论是迷宫还是野外，敌人均以蓝色或红色的马赛克光标出现，并且在感知到主人公后紧追不舍。主人公可以挥舞兵器在敌人碰到自己前攻击到它，由此在进入战斗时就可获得有利的先手优势。主人公没有独特的技能习得系统，其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。另外，当仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后，系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公，此时若主人公已习得该项能力，选择传授后即可令该能力进一步强化。喜闻乐见的“恶魔合体”





同样也是本作的精髓之一，通过不断合体的形式培育出最强的恶魔是每一位玩家们的终极梦想。本作保留了系列的传统回合制设定，战斗时对属性相克的要求比较严苛，第一次尝试本系列的玩家难免会觉得苦于上手。对此，官方也及时推出了付费下载DLC，包括快速升级、刷钱、刷AP点数，乃至解禁专用恶魔等等，玩家只需再支付很少的一笔费用就能大幅降低游戏的难度，享受到更多乐趣。与出色的系统相比，本作的剧情要稍微逊色一些，男主角的“无性格”体质令人诟病。本作有三种结局路线可供选择，特别是要达成最佳结局，更是要花费大量时间在完成分支任务方面，足以满足RPG游戏爱好者们的需求。[文：八重樱]

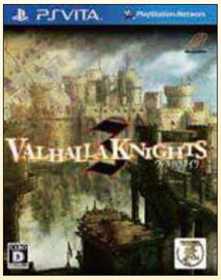


▶与恶魔的交涉也是本作的乐趣之一。

瓦尔哈拉骑士3

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PSV | ヴァルハラナイツ3 | 日版 | 5月23日
MMV AQL | 动作角色扮演 | 无对应周边



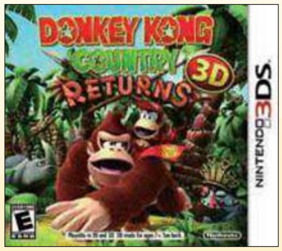
本作是《瓦尔哈拉骑士》系列”的第三部正统续作，依然是一款注重探索与升级的动作角色扮演游戏。玩家可以在7个种族和20种职业中进行自由搭配，创建出不同特色的人物，并以“密探”的身份进入“监狱之城”中，去寻找传说中大犯罪者所隐藏的宝藏。游戏对战斗系统进行了革新，无缝切换的战斗方式使得流畅性有了显著提升，并且支持7对7，也就是最多14人的大混战。虽然玩家只能操作其中一人，但可以给同伴下达简单的作战指示。不过比较遗憾的是游戏存在着明显的硬伤，包括画面差、读盘时间过长以及打击感弱等等，希望在即将发售的“黄金版”中能得到改善。[文:哪尼]



超级大金刚 回归 3D

★★★★☆ UCG评分:–

3DS | Donkey Kong Country Returns 3D | 美版 | 5月24日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



本作是2010年12月在Wii平台上发售的《超级大金刚 回归》移植作品，虽然是一款横版过关游戏，但依然针对3DS的特色而对场景进行了3D化处理。不仅如此，为了能让更多玩家轻松享受本作，3DS版还增加了名为“New Mode”的新模式，这个模式下玩家的HP会增加到3格，而且游戏过程中还能拿到很多降低难度的辅助道具，比如掉悬崖之后可以复活一次的绿气球。而高难度的原版模式同样保留，该模式通关后能解锁第9个新世界，内含8个全新的关卡，让玩过Wii版的玩家也能找到新的乐趣。此外，本作还可以利用Wi-Fi功能进行本地2人联机协力。[文:宇宙人]



超级房车赛2

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 | GRID 2 | 美版 | 5月28日
Codemasters | 竞速 | 对应机种为PS3、X360



《超级房车赛2》是Codemaster旗下最受欢迎的竞速类游戏作品之一，该系列的真实操作，细致的物理引擎效果，高度的赛车改造以及丰富的赛道自定义项目都获得了广泛好评，作品中更是收纳了横跨欧美亚3个大陆的各种赛事，玩家可在多条知名赛道与极限山路上尽情驾驶。游戏中使用了名为“TrueFeel”的操作系统，开启后可使玩家体验到没有任何辅助系统的纯驾驶感受。与其他同类作品不同，游戏并没有将内容重心放在赛道与车辆数目上，而是集中于紧凑的赛道驾驶，玩家可以享受到狂野刺激的驾驶体验。值得一提的是本作没有竞速类游戏常用的车内视角。[文:华尔兹]



危险元素

★★☆☆☆ UCG评分:22

多机种 | Fuse | 美版 | 5月28日
EA | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



本作是开发组Insomniac Games首次尝试跨平台游戏的第一部作品，融合了Insomniac Games在《瑞奇与叮当》还有《抵抗》中所确立的风格，既有个性十足造型抢眼的角色，也有严肃的军事冲突题材和充满了想象力的特殊枪械。四位主角组成了名为“突击9号”的小队，与名叫“渡鸦”的庞大邪恶组织对抗，以防止他们使用名为“FUSE”的外星元素来制作武器并统治世界。每一个角色都有一把独特的FUSE武器，通过用这些武器的能力互相配合，就能够对抗数量惊人的敌军。游戏带有升级要素，玩家可以通过在天赋树上投入点数来增强角色的战斗力。[文:稀饭]



怒首领蜂 最大往生

★★★☆☆ UCG评分:–

X360 | 怒首领蜂 最大往生 | 日版 | 5月30日
Cave | 射击 | 无对应周边



弹幕射击游戏的象征——《怒首领蜂》，终于迎来了它的大结局。本作号称是系列完结之作，从各方面来看制作水平都堪称同类游戏之冠。游戏共有4名机娘可以使用，人设是以《魔塔大陆》闻名的凪良，声优阵容十分豪华，尤其值得一提的是X360版原创机娘的声优是如今已淡出ACG圈子的平野绫。和Cave的系列移植作一样，游戏收录了各个版本的游戏模式，还包括全新的X360原创模式，玩法和街机版相比有较大不同，挑战模式更是体现设计者功力的地方。游戏同样照顾新手，只要利用游戏时赚取的金钱，就可以在商店中购买各种官方金手指，还可以收集精美的原画设定。[文:纱迦]



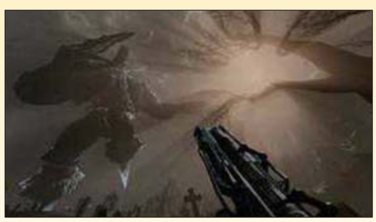
天堂杀手 地狱诅咒

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | Painkiller:Hell & Damnation | 美版 | 5月31日
Nordic Games | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



2004年发售的《天堂杀手》，成功地塑造出一种诡异而又恐怖的独特游戏分为，使得“《天堂杀手》系列”成为另一个受欢迎的主视角射击游戏系列。最新作品《天堂杀手 地狱诅咒》实际上是系列初代的重制作品，游戏使用虚幻引擎3打造，画质相对原作有了极大的提升。重制新增的内容不少，新武器中不乏像能吸取敌人灵魂让敌人倒戈的有趣武器，而重制后即使是同一种敌人也会装备不同的武器攻击玩家了。游戏中共有14个令玩家血脉贲张的关卡，其中包括4场BOSS战，总数超过30种的特色敌人。多人模式方面，既有合作、生存等2种PVE玩法，也有决斗、死斗、团队死斗、夺旗等4种PVP玩家对抗模式。[文:伽蓝]



六月 JUN

6月1日 顽皮狗称将会使用工作室目前内部通用的引擎制作 PS4 游戏。

6月7日 Konami 确认《潜龙谍影Ⅴ》将登陆





Xbox One 和 PS4 平台。

6月11日 2013 年的 E3 展会正式开始，微软宣布新主机需要连线验证和打击二手等政策，遭到玩家抨击，索尼取得舆论优势。

6月15日 E3 成功落幕，约 5 万人次参展，2014 年将在 6 月 10 日开幕。

6月18日 Eidos 旗下“《杀手 47》系列”开发商 IO Interactive 被 SE 裁员一半，多个项目遭到取消。

6月19日 PS3 固件 4.45 出现严重 BUG，部分用户更新后无法进入系统界面，随后索尼承诺在 6 月 27 日推出补丁解决问题。

6月20日 微软根据玩家意见作出调整，取消在线验证，锁区和二手限制。

6月20日 岩田聪对本届 E3 上媒体关注游戏力度不高表示失望。

6月21日 Nvidia 宣布，即将上市的掌机 Shield 售价调整为 299 美元。

6月23日 索尼表示将在科隆展上发布更多 PS4 独占第一方游戏。

6月25日 微软追加 7 亿美元建设云服务数据中心，总投资达到 10 亿。

6月27日 微软官方证实已取消向开发商收取升级补丁发布费用的制度。

6月29日 X360 开始全面支持时代华纳电视节目播放。

记忆猎人

★★★☆☆ UCG评分：21

多机种 | Remember Me | 美版 | 6月4日
Capcom | 动作 | 对应机种为X360、PS3



作为 Capcom 又一款原创游戏，游戏的背景被设定在 2084 年的新巴黎，这个时候“记忆”已经实现了商业化，任何人的记忆都可以经数字化被取出、修改、读取，这种科技的诞生也使政府更容易监控民众，为了夺回自己失去的记忆，女主角毅然踏上了对抗政府的旅程。本作具有浓厚的朋克风格，而且在故事背景、音乐、角色塑造方面都值得肯定，女主角拥有改造义肢的设定使得游戏的战斗招式显得十分新颖，连击实验室的设定也很有想法。遗憾的是作为动作游戏，本作在打击感处理上略有问题，关卡重复度较高以及难度较低也是不小的缺点，但作为原创游戏本作仍然值得动作游戏爱好者尝试。[文 :伽蓝]



2013年度十佳游戏

初心者

◆塞尔达传说 众神的三角力量 2
◆口袋妖怪 X・Y
◆胧村正
◆龙之皇冠
◆暗黑破坏神Ⅲ
◆纸牌马
◆雷曼 传奇
◆初音未来 未来计划 2
◆撕纸小邮差
◆逆转裁判 5



年度感言 今年的游戏时间除了 PSV 上的两个香草社游戏，几乎都被 3DS 独占了，也难怪，年末 3DS 的大作频发，而且都是一玩就能玩好久的类型，排头的两款重头续作都在细节上做足了功夫，让人爱不释手，尤其是塞尔达，环环相扣的关卡设计令我佩服得五体投地。眼看 1 月的第一款游戏的预算又要献给老任的卡比了，希望明年能有更多原创游戏和其他平台的游戏能吸引我吧。虽然老任的游戏是很棒，但是马赛克看多了，难免也有些不爽。不过很奇怪的是，对着 PSV 的高分辨率游戏，反而玩不久就容易眼花，难道这就是所谓的无福消受?

最后生还者

★★★★★ UCG评分：30

PS3 | THE LAST OF US | 中文版 | 6月14日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



本作是 2013 年无可争议的最佳 PS3 游戏和最佳原创游戏，续写了“顽皮狗出品必属精品”的传奇。游戏不仅有着本世代最顶级的画面表现力，震撼人心的剧情张力同样令人惊叹，加上人物刻画细腻，表演真实可信，单就剧情而言，几乎是在欣赏一部制作精良的美剧，丧尸题材和末世主题在游戏创作中比较常见，而本作的与众不同之处在于尽可能的写实。主角乔尔是一个 50 来岁的大叔，没有强健的体魄，更没有超能力，加之资源匮乏，常常需要合理利用哪怕身边的一块板砖，特别是高难度下，图一时爽快，很可能陷入枪尽粮绝的窘境。游戏将恐怖生存、潜入、探索、枪战等多种要素有机结合，为玩家带来了代入感极强的游戏体验，而乔尔大叔和小萝莉艾莉之间丰富的互动也令人动容，真正体现出了相依为命的感觉。





本作的多人模式在系统上进行了调整和创新，平衡性较高，对抗时节奏明快，战况激烈，成功运用战术击溃对手时爽快感十足。除了武器、技能解锁这类常见的成长要素，战斗中还可以呼出商店购买临时的装备和升级，另外设计了人口、任务挑战、增益道具等丰富的要素，虽然网战只有两种规则，但丝毫不影响趣味性。本作的单机流程达到了 15 至 20 小时，即便利用良性 BUG，完成单机全部要素还是需要 30 小时以上。而多人模式想要体验完整的话，一般需要两个阵营各通一遍，同样超过 30 小时，在重复价值方面同样没有弱点。[文：胜负师]



►本作的中文化做得相当不错，可以无障碍地欣赏剧情细节。

杰克与达斯特 合集

★★☆☆☆ UCG评分：–

PSV | Jak and Daxter Collection | 美版 | 6月18日
SCE | 平台动作 | 无对应周边



开发《杰克与达斯特》系列"的是大名鼎鼎的顽皮狗工作室，全系列累计销量超过800万，称得上是PS2时代的名作。该系列和《瑞奇与叮当》类型有些相似，均是星际科幻题材和美式动画风格。相较之下JAK更具西部风，目标人群的年龄要大一些，而小伙伴方面达斯特则更具搞笑天赋。完整重温整个系列的发展大概需要50至60小时，游戏自二代开始变成了沙箱风格，就难度而言也是第二作最高。本作完整收录了《JAK》系列"三部曲，曾于2012年夏季推出过PS3平台的高清合集，时隔一年移植至PSV，但受机能所限，画面缩水比较明显，帧数也不太稳定，体验上很难令粉丝满意。[文：胜负师]



萝球部 秘密的遗失物

★★☆☆☆ UCG评分：–

PSP | ロウきゅーぶ！ ひみつのおとしもの | 日版 | 6月20日
角川Games | 文字冒险 | 无对应周边



《萝球部 秘密的遗失物》改编自从2009年连载至今的同名轻小说《萝球部》，原作分别在2011年与2013年分别播出了第一季与第二季动画，本作的声优阵容便是沿用自动画的阵容。采用小说原画绘师てぃんくる担当本作的游戏立绘绘制是本作的特色之一，在游戏里可以欣赏到角色们原画风格的各种装扮。本作由白天和晚上两个部分组成，白天分为合宿练习与自由时间两个部分，合宿练习可以提高各角色的好感度，自由时间则可以与角色们触发各种各样的事件。而晚上需要潜入女生宿舍，把平时掉落在各处的东西还给各个角色们，足以让各位萝莉控们热血沸腾来享受夜袭的乐趣。[文：秋沙雨]



忍者茶茶丸 樱花公主和火龙的秘密

★★☆☆☆ UCG评分：–

3DS | 忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火竜のひみつ | 日版 | 6月20日
HAMSTER | 动作 | 无对应周边



《忍者茶茶丸》是1985年发售的FC动作游戏。首次登录3DS的本作使用的是横版卷轴过关地图，和风的美术设计相当独特。玩家可以扮演忍者茶茶丸或者静波，前往营救被拐走的樱花公主，战斗中可以选择三种武器应对各种敌人，并且在遇到爷爷丸之后可以学习到新的忍法。忍法通过简单的按键组合就能发动，对清理大量的敌人非常有帮助。游戏中的敌人种类众多，除了有反派的忍者，还有各种魑魅魍魉，诸如巨大金鱼之类的妖魔鬼怪充满了恶趣味。这款游戏无论是画面、音乐还是操作手感和关卡设计方面都很怀旧，不过对喜欢当年FC的作品的玩家来说还是有相当的吸引力。[文：初心者]



神次元偶像 海王星PP

★☆☆☆☆ UCG评分：–

PSV | 神次元アイドル ネプテューヌPP | 日版 | 6月20日
Compile Heart | 模拟育成 | 无对应周边



以真实的游戏业界阵营拟人化为卖点的《海王星》系列"外传性质的作品，游戏的类型也变成了类似《偶像大师》育成游戏。玩家可以从4位女神中选择一位担任她的经理人，然后给她安排每天的活动，比如练歌、练舞，甚至开演唱会等，目标是让她成为游戏业界的顶级偶像。舞台表演部分玩家可以调整不同的拍摄角度，并且可以增加各种舞台特效，务求实现一场精彩的演出。后期还能跟其他女神结成组合，最多能进行三人同台演出。不过游戏收录的歌曲只有可怜的5首，不禁让人质疑厂商的诚意。每个角色都有两个结局，流程不长，白金也比较简单，十多个小时就能完美。[文：宇宙人]



再见 海腹川背

★★★☆☆ UCG评分：–

3DS | さよなら 海腹川背 | 日版 | 6月20日
Agatsuma Entertainment | 动作 | 无对应周边



本作是继《海腹川背·旬》之后"《海腹川背》系列"的第三部正统续作，时隔16年再次出现在玩家们面前。地图采用的是单线横轴的形式，在游戏里玩家需要利用主角手中的钓鱼线在地图里冒险。本作的收集要素很丰富，操作十分流畅。本作的游戏难度也是不容小觑的，在主线通关后还能够反复玩之前的场景来挑战最速通关时间，除此之外还有让不少玩家们累得筋疲力尽的挑战模式。本作的可操作角色除了已经成长到20岁的海腹川背之外，还有小学生版的小海腹和江美子，以及来自未来的海腹川背的子孙横山等，操作每个角色还会有各种不同的特殊能力。[文：秋沙雨]



蓝精灵2

★★☆☆☆ UCG评分：18

多机种 | The Smurfs 2 | 美版 | 6月23日
Ubisoft | 平台动作 | 对应机种为X360、PS3



《蓝精灵》是很多80后玩家童年时的集体回忆，而近两年《蓝精灵》被搬上大银幕，拍成了真人与3D动画相结合的电影作品，电影版第二集也随之推出了游戏版本。本作是一款马里奥风格的2D平台动作游戏，操作非常简单，上手十分容易，适合与家人或朋友同乐。本作最多支持四人同屏游玩，场面热闹，但也显得有些混乱。本作中的可选角色多达9名，而且每个蓝精灵都有着不同的特殊能力。全部关卡虽说30多个，但流程都比较短，通关一遍只需要三个小时，如果追求白金或者全成就，开开心心地玩上五六个小时也能轻轻松松地拿下。当然，这样的奖杯成就神作也就不必指望耐玩度了。[文：胜负师]



驶向地狱 惩罚

★★☆☆☆ UCG评分:15

多机种 | Ride to Hell: Retribution | 美版 | 6月25日
Deep Silver | 动作冒险 | 对应机种为X360、PS3



本作自2008年公布以来，足足开发了5年才完成。游戏的故事发生于1960年，玩家扮演名为杰克·康维的男子，为了向杀死自己亲人的飞车党复仇，不惜和恶魔缔下契约。游戏较好地再现了上世纪60年代美国西部的风土人情，其中大部分时间都是开着摩托车，在广阔的荒野中完成任务。摩托车是游戏的重要组成部分，玩家可以自定义自己的爱车。不过关键的战斗部分做得十分简陋，机车战多以QTE的形式出现，下车后的射击和格斗毫无快感可言。游戏倒是配合时代背景大打性解放擦边球主题，不过又限于游戏评级不敢做出太多暴露画面，结果玩起来感觉十分荒诞。[文:纱迦]



死侍

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | Deadpool | 美版 | 6月25日
Activision | 动作 | 对应机种为X360、PS3



改编自漫威漫画旗下人气角色死侍的本作拥有原创的剧情，和按照死侍特点进行过专门设计的战斗系统。在游戏当中，玩家可以使用武士刀、战术叉和大锤三种近战武器与手枪、冲锋枪、霰弹枪和激光枪四种混搭配合，对抗各种克隆人。游戏中玩家可以通过死侍的传送腰带快速瞬移，以躲避敌人的攻击，也可以通过截击来抢先一步攻击敌人，甚至可以通过手雷、眩晕雷、地雷和捕熊陷阱来控制或杀伤敌人。杀敌和收集场景中的死侍奖牌可以获得死侍点数，用于购买各种升级和新武器。通关战役模式后，游戏还提供了挑战模式供玩家测试自己的战斗技巧，并通过DLC新增了更多挑战关卡。[文:稀饭]



艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士

★★★★☆ UCG评分:24

PS3 | エスカ&ロジーのアトリエ~黄昏の空の炼金术士~ | 日版 | 6月27日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边



本作是工作室的《黄昏》系列"第二部作品，战斗系统和调和系统在保持着"工作室"系列一贯的优秀水准的基础上追加了不少新要素。地图探险时的探索调查系统让素材的收集变得更加简单快捷，随身携带的炼金道具使用次数耗尽后还能够回去进行补给，道具的复制能够通过追加点心来减少日期消耗让寻找素材的难度大幅度下降。本作的战斗完全是依靠道具流的战法，为了与双主角系统相呼应，Gust还在战斗里新加入的"双重道具"系统，不仅攻击力上升，演出的华丽度也是其他作品所无法比拟的。本作于2013年10月发售了官方中文版。[文:秋沙雨]



高达破坏者

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | ガンダムブレイカー | 日版 | 6月27日
NBGI | 动作 | 对应机种为PS3、PSV



这是高达相关游戏中一款相当另类的作品，游戏中的机体均来自万代高达模型，玩家将驾驶的1:144与1:100这2种比例的模型去参加各种任务，收集机体部件。任务中除了会有同比例的敌人外，还有1:60比例的巨大敌人等着玩家去挑战，打败他们之后还会获得强力部件。游戏的自定义系统十分强大，玩家可按照个人喜好将已收集的部件根据机体的头、胸、手等共11个部分任意搭配，还可以用7种方式喷涂自己的机体。虽然本作是模型机体间的战斗，但战斗场地丝毫不马虎，除了宇宙和陆地等常规地图外，还有本作特有的模型制作室与俄罗斯转盘桌等小场景地图。[文:九兵卫]



讨鬼传

★★★★★ UCG评分:26

多机种 | 讨鬼传 | 日版 | 6月27日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PSP、PSV



苦苦期盼却至今等不到《怪物猎人》新作的PSV玩家，在今年年中终于迎来一款洋溢着浓厚和风的高素质狩猎游戏了！本作的系统、操作方式甚至界面等方面很大程度上借鉴了MH，同时还整合了《噬神者》的NPC同伴系统以及《暗魂献祭》的"心眼"系统，可以说是集各家之大成。游戏中玩家使用自创角色进行游戏，可选择的武器有太刀、锁镰、长枪、双刀、手甲、弓箭6款。游戏的单机部分收录了7个章节，剧情贯穿了前5章，可多人游戏部分则收录了10个难度等级，每个章节和等级都有十多个任务。玩家可以通过PSN网络跟异地的其他玩家一起联机，最多支持4人组队合作。作为核心的御魂系统则是本作的一大特色，玩家击杀BOSS之后





能够收集到日本历史上名人名将的御魂并将他们寄宿到武器中，从而获得不同的技能。游戏收录的御魂多达200个，归类到攻、防、愈等8个风格中，每个风格各有优劣，使得玩家在团战中有很明确分工。当然收集御魂也会花费大量的时间，此外还有全图鉴、任意种类武器全收集等奖杯，使本作的白金难度非常高。游戏发售后至今先后推出了11弹DLC，最新的还追加了《暗魂献祭》的联动任务！此外，本作在去年9月19日推出了繁体中文版，并且根据国内市场环境，港服PSN推出了西施、平阳公主等多个华人御魂DLC，使用这些御魂的时候甚至能听到中文台词！[文：宇宙人]

▶御魂数量庞大，研究这些御魂配搭也是本作的一大乐趣。



2013年度十佳游戏



- ◆横行霸道Ⅴ
- ◆古墓丽影
- ◆生化奇兵 无限
- ◆最后生还者
- ◆ COD 幽灵
- ◆兄弟 双子传奇
- ◆丧尸围城 3
- ◆黑道圣徒Ⅳ
- ◆战神 超凡
- ◆ Xbox Fitness

※ 排名不分先后

年度感言 今年的个人十佳游戏基本上都是以前一路玩过来的游戏续作，《横行霸道Ⅴ》的素质就不用说了，从 9 月发售后我就一直玩到现在，并且取得了全成就。《最后生还者》与《生化奇兵 无限》都为我带来了久久不能忘怀的结局，而基本不玩下载游戏的我也差点错过了《兄弟 双子传奇》这样一款佳作。《Xbox Fitness》严格来说是 Xbox One 的一款内置健身应用，但 Kinect One 精准的捕捉功能让真正的边玩游戏边锻炼成为可能。展望明年，各厂商必然都会发力推出更多次世代游戏，真是想想都有点小激动啊！

新·世界树迷宫 千年的少女

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | 新·世界樹の迷宮 ミレニアムの少女 | 日版 | 6月27日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边



为加强剧情要素，本作首次采用了角色语音，而且不仅有系列传统的自定义角色功能，还加入了由固定角色和同伴演绎的故事模式。游戏延续系列的经典玩法，玩家可以组成最多 5 人的队伍，进入迷宫冒险，冒险途中需要一边探索 3D 迷宫，一边亲自画下迷宫的地图。在迷宫时敌我同时行动，需要仔细思考每一步的走法。在战斗中抓住机会打败敌人或者利用擦肩通信，就可以获得魔导书，从中学习 200 多种技能，角色培养方向自由多变。值得一提的是，本作在难易度方面设置了新手模式，对时间的要求更为宽松。而且本作还收录了初代《世界树迷宫》，可以在新系统下重温经典。[文 :初心者]



七月 JUL

7月2日 唐・马崔克辞任微软互动娱乐部门总裁职位，转任 Zynga 总裁。



7月11日 微软进行大规模重组，Xbox 系列将由朱莉・拉尔森格林掌管。

7月12日 有消息称中国游戏机市场或将开放。

7月12日 北美最大格斗游戏赛事 EVO 2013 正式开赛。

7月16日 任天堂整合海外营业部，将全球同步发售游戏。

7月18日《横行霸道Ⅴ》确认将推出繁体中文版，与全球同步发售。

7月26日 Activision Blizzard 宣布将以近 82 亿美元的价格从其母公司 Vivendi 集团回购全部股份，





从此成为一家独立公司，其首席执行官 Bobby Kotick 将成为大股东。

7月26日 在 Siggraph 全球图形技术大会上，Nvidia 展示了在次世代手机 GPU 上运行的虚幻引擎 4 游戏 DEMO。

7月27日 有消息称 PS4 的操作系统将占用 3.5GB 内存，游戏实际可用内存只有 4.5GB。

7月31日 任天堂公布了第一财季的财报，该季度 Wii U 全球销量只有 16 万台。不过在 3DS 的推动下，任天堂终于结束亏损，实现 8800 万日元的净利润。

地球防卫军4

★★★☆☆ UCG评分:19

多机种 | 地球防卫军4 | 日版 | 7月4日
D3 Publisher | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



本系列是以人类大战昆虫异形为主题的射击游戏，强调合作和刷枪。本作的故事发生于 2025 年，在时间线上是 3 代的 8 年后，原本被驱逐的异形再次出现，同时还出现了大量全新的异形，EDF（地球防卫军）不得不再次出战。玩家可以选择不同的兵种来执行任务，游侠能够使用多姿多彩的武器，飞翼擅长空中袭击，本作还追加了能装备重型武器的重装兵。游戏关卡众多，不同难度下敌人的能力有天壤之别，不过对应的奖励也是成倍提升。玩家需要反复刷武器才能提高生存率，而这也是游戏的最大乐趣。游戏支持联机作战，老带新可以大大节省游戏时间，同时还有联机专用的关卡。[文 :纱迦]



美食的俘虏 美食家大作战！

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS | トリコ グルメガバトル！ | 日版 | 7月4日
NBGI | 动作 | 无对应周边



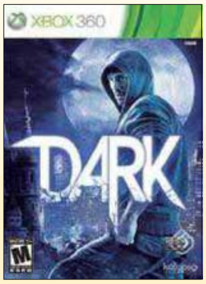
这是以《美食的俘虏》为题材的首款横版对战动作游戏，玩家首先要在场景中狩猎猛兽，收集掉落的各种食材。食材可以直接食用，或者用来烹饪成料理再食用，从而补充卡路里能量。当卡路里充满之后就能发动必杀技，因此食材是游戏里的关键要素，而某些特殊食材还要通过特殊的手段才能获得，比如完成角色的支线剧情，或者挑战无限战斗模式，甚至是玩老虎机抽奖。而在烹调系统中可以制作丰盛的大餐，大幅度提升角色的能力值。战斗时在下屏点击同伴，把他们召唤出来，就能够发动增加攻击、填满卡路里值和停顿时间等效果。另外，游戏支持 4 人联机，可以共同狩猎或者互相对战。[文 :初心者]



黑暗

★★★★☆ UCG评分:25

X360 | Dark | 美版 | 7月9日
Kalypso Media | 动作 | 无对应周边



在本作中,玩家扮演的是一位名叫埃里克的吸血鬼,他失去了记忆,却发现自己拥有了许多属于吸血鬼才有的特殊能力,例如如同影子般地在场景中瞬移和穿透障碍物看到活物位置的独特视野,甚至是完全隐形或减缓时间流动。因为没有被完全转化,为了不让自己最后变异为没有思维能力的食尸鬼,埃里克不得不一边吸取人类的血液,一边调查自己失忆的真相和过往的身世。游戏中的攻关方式以潜行为主,埃里克的吸血鬼能力可以提供巨大的帮助,但是每使用一次能力都需要消耗血液。游戏中有着二元选择系统,是选择逐渐成为一个纯粹的吸血鬼还是寻找救赎之路,选择权都在玩家手中。[文 :稀饭]



妖怪手表

★★★★☆ UCG评分:25

3DS | 妖怪ウォッチ | 日版 | 7月11日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边



本作是 Level-5 制作的冒险类题材角色扮演游戏,游戏讲述主角在暑假为了采集昆虫制作标本而进入森林,在偶然的机遇下拿到了能够前往妖怪世界的“妖怪手表”。游戏开始可以选择男女主角其中一人来进行游戏,玩家可以在地图各处捕捉到形态各异的妖怪来进行战斗,在战斗里还能够进行队形的切换。除了捕捉妖怪之外还能够让妖怪进行进化与合成,游戏里除了能够推进剧情的主线任务之外还有为数众多的支线任务与隐藏要素。本作还能够通过擦肩来从好友那里获得道具或与他们的妖怪对战。秉承 Level-5 一贯的风格,本作也不出意外地宣布动画化,并将在 2014 年 1 月播出。[文 :秋沙雨]



皮克敏3

★★★☆☆ UCG评分:–

Wii U | Pikmin 3 | 日版 | 7月13日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



经历了 9 年的风雨之后《皮克敏 3》在玩家们的翘首以盼之下以高清的画质登陆了 Wii U。皮克敏们将会跟随着玩家们一起开拓未知的星球展开冒险。在游戏里玩家们需要带领一群皮克敏们四处探险,通过操作来对皮克敏们下达各种命令,让它们来搬运各种物品,破坏障碍,遇到敌人时还能够让它们把手中的道具投掷出去用以攻击敌人。除了红、黄、蓝三种皮克敏之外,本作还新加入了岩皮克敏与羽皮克敏两种皮克敏。本作除了故事模式之外,还有挑战生存极限的挑战模式和玩家之间相互对战的宾果模式。本作支持本地最多 2 人同时游戏,适合色彩艳丽的风格与充满童趣的画面适合全家游玩。[文 :秋沙雨]



纸箱机战W 超定义

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | ダンボール戦机W 超カスタム | 日版 | 7月18日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边



《纸箱战机》是以游戏为起点,有着动画、模型与漫画等一系列衍生产品的作品,《纸箱战机 W 超定义》为 2012 年 10 月发售的 PSV/PSP《纸箱战机 W》移植作品,收录了前作 DLC 的同时还追加了众多新要素。游戏中共收录了 7000 种以上的零件,玩家可用下屏组合出自己的专用机,武器共有 8 大类,除了熟练度提升会习得新必杀技外,机体装备不同的武器所做出的攻击动作也会有所改变。在战斗中,当玩家机体的攻击命中或是受到攻击会累积计量槽,积攒至一定程度之后就可以使用华丽且威力强大的必杀技。玩家还可通过 3DS 的擦肩通信,与其他玩家交换部件。[文 :九兵卫]



马里奥与路易RPG4 梦境大冒险

★★★★★ UCG评分:27

3DS | マリオ＆ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー | 日版 | 7月18日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



在路易这位角色诞生 30 周年之际,任天堂也推出了《马里奥与路易 RPG》的最新作《梦境大冒险》。在本作中,马里奥、路易和碧奇公主受邀前往一座小岛观光,谁想到刚到小岛后不久,碧奇公主就被幽灵蝙蝠王绑架进入了梦境世界,为了拯救这位总是惹麻烦的公主,马里奥和路易兄弟二人强强联手共同展开营救行动。与之前几部作品不同的是,本作中路易的地位不再仅仅是哥哥身后的跟屁虫,而是解救公主的关键角色。在小岛上的冒险可以分为现实世界和梦境世界两大部分,在现实世界中,玩家需要同时控制马里奥和路易以传统的方式闯关,而在梦境世界中,则需要依靠路易与梦境的融合才能帮助马里奥通关,例如让路易与梦中的灌木合体后,再让马里奥爬上树叶上,然后玩家在





3DS 下屏扯动路易的胡须,就能将马里奥弹到高处的平台上。进入战斗后,与路易合体之后的马里奥会攻击力大增,假如已经解锁了特殊攻击技能的话,还可以发动强大的合体必杀技,例如让马里奥踩在由一大堆路易组成的圆球上冲撞敌人,在圆球滚动的过程中,还需要玩家摇动 3DS 来控制圆球滚动的轨迹。随着游戏的推进,玩家还可以控制巨大化的路易与敌人交手,可说是将 3DS 各个方面机能都发挥到极致的一款游戏。不过总的来说,游戏有一定难度,特别是在回避 BOSS 攻击时更需要玩家能有良好的反应速度和节奏感,好在如果经常失败的话会自动开启简单模式,避免了卡关情况出现。[文 :八重樱]



▶在梦境世界中,让梦之路易合体成旋风,就能帮助马里奥通过尖刺平台啦!

苍翼异闻录 代码:新生

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | XBLAZE CODE : EMBRYO | 日版 | 7月25日
Arc Syetem Works | 文字冒险 | 对应机种为PS3、PSV



由一手打造《苍翼默示录》系列”的制作人森利道为FANS带来的、与“《苍翼默示录》系列”世界观相互呼应的、另一个关于“苍”之要素的全新故事。平凡的高二男生篝橙八遭到发生异变的男性袭击，危机时刻被挥舞着巨大利刃的娇小少女“Es”救下。“魔素”、“Drive”、“D发症者”、“御剑机关”……种种非日常逐渐浮出水面，推动了命运的齿轮。本作架构设置类似恋爱AVG，4名女主角穿插于故事中，各自拥有自身的主线与结局。另外本作以新颖的“TOi”情报收集系统代替了一般ACG中的选项系统，有选择性地查阅“TOi”收集到的情报，将会大幅影响主人公的命运。[文:白菜]



龙之皇冠

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | ドラゴンズクラウン | 日版 | 7月25日
Atlus | 动作角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV



这是一款以北欧神话为背景的多人协作横版过关动作游戏，风格类似于早些年的《龙与地下城》，保留了2D横版的传统设计同时，融入了许多新鲜元素，玩家可以在起始的小镇上购买道具、组成队伍、接取任务。本作最多支持4人同时战斗，单人模式下，于迷宫中冒险时可以捡到战死的勇士尸骨，带回城镇复活就可成为同伴；多人联机模式下，其他玩家可直接加入队伍，离去后玩家同样能拾获其他玩家的尸骨作为NPC队友使用。游戏中共有50个依赖任务，完成依赖任务就可解锁相应的珍宝画，这些画作都是邀请人气画师创作，兼具故事性与艺术价值。本作的中文版也于同年的10月3日发售。[文:八重樱]



2013年度十佳游戏

- 初音未来 歌姬计划F
- 初音未来 未来计划2
- 怪物猎人4
- 暗魂献祭
- 噬神者2
- 龙之皇冠
- 胧村正
- 魔女与百骑兵
- 潜龙谍影崛起 复仇
- 木偶历险记

※排名不分先后



年度感言 仔细看了看自己选出来的个人年度十佳游戏，发现光是共斗游戏就占了快一半的席位，虽说基本类型有些相近，不过每款作品都有自己独特的魅力。有些作品难免会被玩家拿来做比较，不过我觉得玩得开心是最重要的，倒不一定得分出个高下。另外作为一个喜欢音乐游戏的玩家，2013年整个家用机（掌机）上的音游阵容让我颇为失望，不过接下去随着《歌组575》、《歌姬计划F2》、《Love Live！》以及《女神异闻录 午夜热舞》的相继发售，相信2014年会让我过得相当充实，当然这也意味着钱包君将在很长一段时间内与“干瘪”脱不了关系。

魔女与百骑兵

★★★☆☆ UCG评分:21

PS3 | 魔女と百騎兵 | 日版 | 7月25日
日本一 | 动作角色扮演 | 无对应周边



作为日本一出品的原创ARPG，本作不仅延续了日本一一贯幽默搞怪的风格，在战斗系统上的尝试也非常大胆，通过多种武器快速切换形成连段的战斗方式简单爽快却又不失变化，8种战术碉堡和捕食系统的引入也使得战斗乐趣倍增。虽说本作的画面表现并不理想，但在角色塑造和剧情处理上十分成功，在游戏中，掌管着沼泽之力的主角梅塔莉卡，这个可爱傲娇魔女为了让沼泽之花在全世界绽放，召唤出了传说中的魔神——百骑兵，一段充满了恶搞和吐槽的故事也就此展开，而在欢笑的背后，其实隐藏着一段沉重而令人悲伤的过往，残酷的真相在环环相扣的阴谋中被缓缓揭开。[文:哪尼]



逆转裁判5

★★★☆☆ UCG评分:24

3DS | 逆转裁判5 | 日版 | 7月25日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边



系列首次将角色3D化，一改历来的2D点阵绘图，角色表情平滑自然，检察官与律师的法庭战斗更加白热化。本作场景多样，玩家要跟随各章的线索人物前往民风浓郁的村庄、精英云集的学园、布局缜密的航天中心等地，接触看似松散，实则绵延一线的连续案件。在多主人公系统下，1~3代的传奇律师成步堂、4代的热血新人王泥喜以及本作的活泼女性希月心音，都将运用各自的勾玉、手环、感情读取等特别能力，攻破证人的心理防线。其中感情读取是5代的新系统，擅长心理分析的希月心音能够根据声音来找出证人话语中的矛盾。证人的每一句证言都伴随喜怒哀乐4种心情，有时会出现“证言字面很悲伤但证人心理却很愉悦”





的情况，正确指出即可发掘新的真相。游戏的提示系统非常周道，不过也同时带来了推理难度的下降。相比需要自行搜索证据的以往作品，本作全程均有流程发展提示，证物所在位置也标记得很清楚，究竟体贴或是缺乏挑战性就见仁见智了。此外，本作还拥有侦探笔记、私下交谈、前文回顾和双存档这些便利要素。侦探笔记可帮助玩家回顾当前案件的进行情况，一一确认调查途中的重要事件。法庭上的辩论遇到瓶颈时，可按下×键从同伴处听取提示；按下Y键能调出之前的对话回顾，双存档让玩家在选择两难时游刃有余。

[文:八重樱]



►紧张刺激的法庭辩论令人热血沸腾。

八月 AUG

8月2日 微软透露 Xbox One 的规格有所调整，GPU 频率从 800MHz 提高到 853MHz。

8月5日 Index 集团宣布将进行资产变卖，世嘉有意收购其下属的 Atlus 公司。

8月6日 Square Enix 宣布第一财季继续亏损 4.93 亿日元，目前正在评估其正在开发的所有游戏，可能会有项目被取消。

8月14日 微软宣布由于各方面原因，全球同步首发的国家地区数由 21 个减少到 13 个。

8月16日 索尼与维亚康姆传媒集团达成合作协议，将提供其旗下电视频道的网络直播服务。

8月18日 世嘉在举办《如龙》特别活动，公开了历史剧背景的系列新作。





8月19日 亚马逊推出限期年内有效的游戏换购活动，玩家可以加 10 美元将二手 X360 游戏换成 Xbox One 版本。

8月20日 微软召开 GamesCom 科隆游戏展小型发布会，宣布预订欧版 Xbox One 可免费获得《FIFA 14》下载版，同时公布了 20 多款首发游戏阵容。

8月21日 索尼召开 GamesCom 科隆游戏展前发布会，正式公布了 PS4 的全球发售时间，同时宣布 PS3 和 PSV 降价。

8月22日 GamesCom 科隆游戏展正式开幕，次世代游戏成为本届展会的焦点。

8月29日 任天堂公开了取消裸眼 3D 功能、无法折叠的 2DS 掌机，售价仅 129 美元。

8月30日 SCE 宣布日本地区的 PS Home 从 9 月开始停止更新。

8月31日 SCE 宣布内部“第三方开发部”，已争取到 21 家第三方为其开发独占内容。

迪斯尼魔法城堡 我的快乐生活

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ | 日版 | 8月1日
NBGI | 益智 | 无对应周边



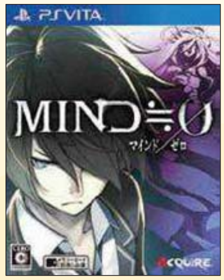
在本作里，玩家可以使用自己的 Mii 形象来与迪士尼的角色们一起在迪士尼的世界里一起冒险。可以像 RPG 一样战斗冒险打倒怪物获得素材，可以像经营类游戏一样种菜耕田，可以收集饰品来装饰属于自己的房间，或者去参加活动来与迪士尼的角色们一起度过愉快的时间。在游戏里还能够前往迪士尼各作品的世界去与原作里的角色们交流，除了游戏本身内置的几个世界之外，NBGI 在发售后又相继配信了好几个新的世界，不过需要课金。在每个大节日里游戏里都会举行各种各样的活动来配信全新的衣服或饰品，玩家们可以通过擦肩机能来与身边的朋友们享受迪士尼的节日乐趣。[文 :秋沙雨]



灵偶异界

★☆☆☆☆ UCG评分:–

PSV | マインド/ゼロ | 日版 | 8月1日
Acquire | 角色扮演 | 无对应周边



本作是 Acquire 在 PSV 平台发售的原创第一人称迷宫 RPG。游戏的舞台是现实世界以及与之相似却完全不同的里世界——狂精神界，玩家将会在这两个世界之间交错穿越，解决各种神秘事件。游戏的迷宫探索部分采用第一人称走格子的形式，碰到敌人后会切换战斗界面。每个人在狂精神界都有名为“MIND”的分身，而主人公以及参战角色们拥有特殊能力，能够将 MIND 召唤到现实世界并驱使他们战斗，MIND 能使出大威力的魔法攻击或者抵挡敌人的攻击，但是 MIND 一旦被击破，角色本体也会陷入不利状态，这些设定跟《女神异闻录》系列”颇有相似之处。[文 :宇宙人]



杀手已死

★★★☆☆ UCG评分:24

多机种 | Killer is Dead | 日版 | 8月1日
角川Games | 动作 | 对应机种为X360、PS3



本作是继《链锯甜心》后须田刚一的又一部话题之作，和他的所有作品一样，都印有制作人浓重的个人风格，所谓“爱与处刑”的成人要素也是充满了噱头。游戏的画面故意处理成了大阴影的卡通渲染风格，加上飞溅的鲜血，如同 B 级片一般，而剧情也是天马行空，甚至有些“恶趣味”。游戏的战斗系统比较特别，手感流畅，节奏爽快，后期因为能力提升并取得了强力武器，高难度的流程也不会太难为人。主线流程分为 12 章，另设有 10 个分支任务，20 个挑战，还有两个与美女互动的花花公子任务。日版发售后不久，本作还推出了中文版，而游戏附赠的 DLC 中还有追加关卡和新任务。[文 :胜负师]



海贼王ROMANCE DAWN 冒险的黎明

★★☆☆☆ UCG评分:21

3DS | ワンピース ROMANCE DAWN ～冒険の夜明け～ | 日版 | 8月8日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边



本作是 PSP 同名游戏的移植版，玩家可亲身体验原作至“顶上对战”为止的故事。游戏中以 2D 对话的形式再现原作剧情，还收录了 500 张以上的剧情图片与大量剧情重制动画。战斗系统融合了指令与动作要素，战斗中消耗点数移动至有利场所，再使用角色特技或属性异常攻击使战斗更轻松。通过合成系统获得珍贵道具与装饰品可为装备角色带来不同程度的强化甚至是学会新的特技。在游戏本篇的冒险中，玩家可在藏宝箱中获得地图，此时大地图上就会出现新的任务点，在任务点上岸就可以展开原创的冒险探索，地图每次进入都会发生变化，还有很多强力的敌人等着玩家去挑战。[文 :九兵卫]



热血硬派国夫君SP 乱斗协奏曲

★★★☆☆ UCG评分:21

3DS | 热血硬派くにおくんSP 乱斗协奏曲 | 日版 | 8月8日
NBGI | 动作 | 无对应周边



FC上耳熟能详的动作游戏《热血硬派国夫君》来到3DS平台，在保留经典的像素小人风格的同时运用了3D背景，怀旧而特色鲜明。名为“关东狮子联合”的武装集团将热血高校和邻近的高校卷入了新的争斗之中。游戏的玩法依旧是直接粗暴且毫无规则可言的暴力斗殴，不过诸如路人、老师和警察等NPC，这次也会奋起反抗，可见以暴制暴的原则在本作中依然贯彻到底。这次登场的角色多达36名，通过联机或者本地下载功能，可以4人同时对战。在俱乐部模式中，玩家可以尽情享受躲避球运动必杀射球的乐趣，而在画廊模式里则可以看到全部角色的背景设定或欣赏游戏配乐。[文:初心者]



飞哥与小佛 探索酷东西

★★☆☆☆ UCG评分:17

多机种 | Phineas and Ferb: Quest for Cool Stuff | 美版 | 8月12日
Majesco | 平台动作 | 对应机种为X360、Wii、Wii U、3DS



《飞哥与小佛》是迪士尼频道的著名动画，该片风格类似于音乐剧，有大量音乐穿插其中、本作登陆了除SONY平台外的全部机种，内容大致相同。游戏同样收录了大量动听的原作音乐，让FANS满意。游戏中玩家不仅可以扮演飞哥，还可以扮演他的宠物——鸭嘴兽派瑞。飞哥要控制巨大机器人在各个遗迹探险，利用探险中获得的战利品来强化自己的机器人，从而能够前往更多区域。而鸭嘴兽派瑞的任务是和邪恶科学家战斗，玩法是标准的平台动作游戏。游戏面向的年龄层较低，画面卡通风格浓厚，难度很低，允许玩家无限复活，收集要素也很直观，但不支持多人是个遗憾。[文:纱迦]



劫薪日2

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | PAYDAY 2 | 美版 | 8月13日
505 Games | 主视角射击 | 对应机种为X360、PS3



前作《劫薪日》在推出之时并没有受到太多的关注，但凭借“抢劫”这一另类的主题以及独特的系统还是吸引了一部分玩家。在《劫薪日2》中，玩家依旧扮演抢劫四人小队进行诸如抢劫银行、打劫商场等犯罪任务。对比前作，本作的画面焕然一新，各种光影效果十分优异。系统方面，本作新增了技能系统、枪械改造、抽牌系统等一系列新内容，这也使得游戏玩起来有一种RPG养成的错觉。游戏强调联机时的乐趣，虽然也可以单人游玩，但单人游戏时队友的AI十分低，经常做出一些让玩家哭笑不得的举动，因此多人联机时最能将游戏的策略精髓体现出来，找上兄弟们一起开抢吧！[文:伽蓝]



迪斯尼 无限

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Disney Infinity | 美版 | 8月18日
Disney Interactive Studios | 动作 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



汇聚了迪斯尼旗下众多动画与电影角色，《迪斯尼 无限》是一段完全针对迪斯尼粉丝们开发的作品，其基本的游戏机制和动视旗下的“《天空斯派罗》系列”类似，玩家需要购买迪斯尼推出的角色玩偶并将其传输到游戏当中才能够使用该角色。除了非人类造型的角色外所有角色都有二段跳能力，并且拥有一套基本攻击方式。除此之外，不同的角色拥有不同的能力，例如《怪物公司》的主角大怪兽苏利可以通过咆哮来恐吓别人，而《超人总动员》中超人家庭的长女维奥莱特则可以隐形。除了基本游戏模式，本作还有玩具箱模式，能够让玩家把随意角色带到开放世界中冒险。[文:稀饭]



分裂细胞 黑名单

★★★★★ UCG评分:28

多机种 | Splinter Cell: Blacklist | 美版 | 8月20日
Ubisoft | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



本作的剧情相对独立，简单而直白的故事叙述方式以及独立章节的引入，让即使没有玩过系列作的玩家也能随时上手来上一场惊心动魄的剧情挑战。本作还有繁体中文版发售，发售日为9月5日。在《黑名单》里，剧情比起山姆大叔的单人刻画为主的《断罪》而言，明显大气了许多。驻军背景、恐怖袭击，这些都是好莱坞大片的节奏。而且一些经典的桥段还能在这款游戏中找到，包括越狱、恐怖袭击的手段、坠机、威胁将军和黑市交易等，让人大呼过瘾。在完整的游戏体验过程中，整体的感觉并不逊于看完一场美国大片，非常畅快。游戏采用的是电影的分镜手法，加上细节的配合，能让玩家更加入戏。游戏的关卡选择在SMI的界面当中，将原本有可能让玩家脱戏进行大刀阔斧的改革。将点数换成金钱，将一部分的武器变成黑市才能购买，需要玩家提升与Kobin的交流才能与黑市进行交易。收集要素更改为情报碟、高价值敌人和电脑入侵，增强了游戏的可玩性。依靠系列作的优势，本作延续了断罪系统的使用，并且打法从单纯的潜入延伸到风格的异化。游戏加入了三种风格的打法，依靠玩家在游戏中的表现，在关底进行评价，这关系到成就/奖杯的取得。而且游戏中还设置了挑战任务，每一个任务几乎都关系着每一种风格的打法，这就让游戏的可挑战性有了一定程度的提升。多人模式的“SvM”回归让游戏的联网模式有所进化。[文:时雨]







▶电影化的分镜剪接让表现力上了一个档次。

黑道圣徒Ⅳ

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 Saints Row IV | 美版 | 8月20日
Deep Silver | 动作冒险 | 对应机种为X360、PS3



作为无比疯狂又毫无下限的无耻欢乐大作《黑道圣徒3》的续作,《黑道圣徒Ⅳ》将恶搞精神发挥到了极致,屎尿屁笑话夹着荤段子加上狂酷拽黑帮故事已经不能满足开发者Volition对于自我挑战的要求,于是,在这部极其疯狂的作品里,他们为玩家所扮演的角色冠上了远远超越黑帮老大的头衔,那就是美国总统!既然玩家成了一国之君,再参与黑帮分子之间抢地盘的小打小闹可就太说不过去了,而和其他国家开战之类的剧情又难免会引来争议,于是,一群外星人从天而降,入侵地球,作为世界大国的最高领袖,身为美国总统的玩家自然要挺身而出,拯救地球,故事也就随之而展开。



在游戏系统上,《黑道圣徒Ⅳ》基本延续了前作的所有元素,玩家



能够自定义自己的角色,从体型、发色到性别特征和瞳孔造型皆可调整,游戏中仍然拥有大量的自定义服装供玩家购买,改车、升级枪械、强化角色等元素也一一进行了继承。不过,在细节上,本作与前作有着不少的差异,首先是因为剧情需要而取消了据点升级和自定义外观的内容,然后是为枪械加入了能够完全随意自定义外观的选项,最后也最重要的,就是加入了超能力元素。在游戏中,玩家拥有总共八种超能力,其中四种为主动超能力,需要选用通过按键发动,更改对应元素还可以产生不同的效果,另外四种则是被动能力,通过强化角色本身某方面能力而体现。

[文:稀饭]

▶新增加的大头枪武器是对本作恶搞精神的最好体现。



秘密调查局 幽浮解谜

★★★☆☆ UCG评分:-

多机种 The Bureau:XCOM Declassified | 美版 | 8月20日
2K Marin | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



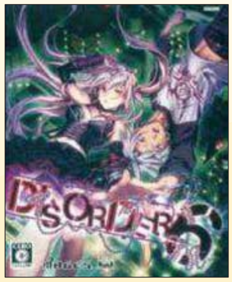
《秘密调查局 幽浮解谜》是"《幽浮》系列"在《幽浮 未知敌人》之后的最新续作,游戏是时间线设定在1962年的前传作品,玩家将扮演指挥官威廉·卡特的三人小队揭开Xcom计划的历史以及系列遗留的秘密。本作一改以往的游戏风格,变成了一款融合了策略元素的第三人称射击游戏,玩家必须在战斗中反复进行策略操作指挥小队行动,这使得定位为动作射击游戏的本作在体验所有所不佳。游戏的操作十分简单,依靠各种掩体来进行防守反击是游戏的核心。游戏共有4种难度,无论是什么水平的玩家都能找到合适自己的难度,在战斗中玩家会获得各种新的武器装备,并且可以对三人小队的各名特工进行升级。[文:伽蓝]



DISORDER6

★★☆☆☆ UCG评分:-

多机种 DISORDER6 | 日版 | 8月22日
5pb. | 文字冒险 | 对应机种为X360、PS3



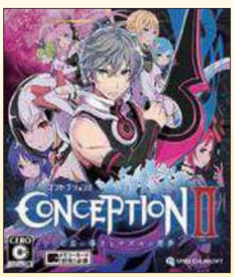
由5pb.和DivisionZERO联手打造的"悬疑科幻ADV"系列,继《DUNAMIS 15》之后的第二款作品。故事讲述主人公乔醒来后发现自己丧失了所有记忆,而右手被手铐与一位名为机的多重人格少女锁在一起,两人随后遭遇了杀人事件而被警方当成嫌疑人追捕,想到记忆丧失的状况被捉到可能会引起麻烦,两人只好展开了一场生死逃亡。两人到底为什么会失忆?等待着两人的又会是怎样的命运?故事跟前作《DUNAMIS 15》没有明确的关系,剧情一共由6章构成,主线几乎是一本道,剧情没有太大的分支,但是部分选项会影响到结局,结局总数多达7个。[文:宇宙人]



产子救世录2 七星的引导和马兹尔的噩梦

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 CONCEPTION Ⅱ 七星の導きとマズルの悪夢 | 日版 | 8月22日
Spike Chunsoft | 角色扮演 | 对应机种为PSV、3DS



本作是PSP平台上《产子救世录》的正统续作,游戏不仅保留保前作中经典的星之子合成系统,并追加了多种全新职业。另外得益于机能的提升,战斗画面及演出效果等都有了不小的进化,动态的人物立绘也十分赏心悦目。剧情方面,本作构造出了一个全新的世界观。玩家将会扮演为了消灭恶魔而存在的圣徒前往建在孤岛上要塞都市,与七名拥有星之刻印的女子圣徒携手拯救这个世界。而除了要与女圣徒们在日常生活中增进感情之外,还要和她们一起进入8个迷宫中冒险和战斗,游戏采用了迷宫随机生成系统,会根据四季和12星座的变化生成不同特色的地图。[文:哪尼]



超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀

★★★☆☆ UCG评分:23

多机种 スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神Ⅲ PRIDE OF JUSTICE | 日版 | 8月22日
NBGI | 策略角色扮演 | 对应机种为PS3、PSV



本作是《超级机器人大战》的外传作品"《魔装机神》系列"的第三作,游戏的舞台依旧是地底世界拉·基亚斯,虽然长年的战争已经画下句号,不过却还有许多根本的问题没有解决,同时战争留下的伤痕也招致了新的波澜,本应该逝去的人,已经击败的敌人再度登场,正树所属的国际维和组织正面临着新一轮的挑战。游戏的流程相当厚道,安排了三条路线,并且都有各自独立的剧情编排,各个路线的最终BOSS打法也各有特色,值得玩家反复尝试。游戏在画面上下了不少功夫,即使是剧情描述也插入了大量的剧情CG,值得好评。在系统上和系列作并无差异,但平衡性有不少问题。[文:时雨]



101勇者

★★★★☆ UCG评分:–

Wii U | The Wonderful 101 | 日版 | 8月24日
Nintendo | 动作 | 无对应周边



由知名游戏制作人神谷英树为 Wii U 开发的原创动作游戏。游戏中玩家扮演的是一个英雄小队的首领，为了保护地球，抵抗外星人的入侵，玩家必须召集分散在世界各地的英雄成员，英雄队伍有 101 人，游戏初期只有 20 人左右，其余都要在任务中慢慢召集回来。个别英雄拥有特殊的“团结变形”能力，通过消耗特殊的能量可以让其他队员结合起来，变身成巨大的拳头、长剑、双枪等武器，用于对付敌人，也可以变成桥梁、梯子等工具完成解谜。队伍中的人数越多，合体之后的能力也会越强大，在任务中救助了平民之后还可以劝诱他们入队，成为临时的英雄成员，壮大队伍。[文 :宇宙人]



2013年度十佳游戏



- ◆讨鬼传
- ◆闪乱神乐 少女们的证明
- ◆噬神者 2
- ◆胧村正
- ◆剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星
- ◆雷曼 传奇
- ◆生化奇兵 无限
- ◆最后生还者
- ◆七龙战记 2020- Ⅱ
- ◆龙之皇冠

※ 排名不分先后

年度感言 印象中今年玩过的游戏不少，但是选个人十佳的时候还是有点纠结，很多不是因为某些原因只玩了开头，就是玩到后面觉得累不爱（分别比如《暗魂献祭》和《泪洒三重冠 Ⅱ》），所以想想还是不选这些游戏了。得益于 SCE 的战略，今年玩的共斗游戏比较多，下半年大部分时间是被《讨鬼传》的白金烧掉了，《噬神者 2》虽然没到期待的高度，但整体满意。美式游戏玩了 3 款，而且都通了关或者打得比较深，亲身玩过后觉得这十佳是实至名归的。倒是入手了 PS4 后没有哪款游戏让我感冒。

失落的星球3

★★☆☆☆ UCG评分:20

多机种 | Lost Planet 3 | 美版 | 8月27日
Capcom | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



“《失落的星球》系列”带给玩家在冰天雪地中和怪物战斗，探索未知星球的新颖感觉，作为系列第三作，本作距离前作发售已有 3 年时间，Capcom 将其外包给了 Spark Unlimited 小组开发，本着将经典系列交给带有新创意的欧美工作室制作的思路，许多系列的设定都进行了更改。虽然是第三作，游戏在故事上讲述的却是第一代之前的故事。游戏借男主角佩顿之口，讲述了他在刚来到 E.D.N. Ⅲ 时发生的故事，解开了系列作的不少谜团。为了配合故事，游戏在系统上也做出了不少调整，机甲战斗比重加强，同时游戏还有丰富的收集要素和挑战要素。[文 :时雨]



乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗

★★☆☆☆ UCG评分:20

PS3 | ジョジョの奇妙な冒険 オールスターバトル | 日版 | 8月29日
NBGI | 格斗 | 无对应周边



由擅长动漫改编游戏的 CC2 打造的《JOJO》25 周年纪念作品，堪称是画面最强的《JOJO》游戏。故事模式收录了《JOJO》全八部的剧情，但只能以十分简单的形式来表现。游戏中可使用的角色超过 30 名，并有多名 DLC 角色，忠实于原作的招式，以及各种能让粉丝们心领神会的细节设计是本作的亮点。不过本作的对战系统不够严谨，存在很多无限连技，引起玩家的不满，好在版本更新后已经得到了改善。而最受争议的是单人游玩的重头“征战模式”，因引入了手游惯用的内购课金制度而遭受指责，口碑也一落千丈。另外，本作的奖杯设计过于简单，也削弱了趣味性和挑战性。[文 :胜负师]



天才麻将少女 阿知贺篇 携带版

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSP | 咲-Saki-阿知贺篇 episode of side-A Portabl | 日版 | 8月29日
Alchemist | 桌面棋牌 | 无对应周边



本作是根据动漫作品《天才麻将少女 阿知贺篇》改编的麻将对战游戏，玩家可以在游戏中使用《阿知贺篇》中出现的众多角色进行对局，并根据角色的不同能力和特色进行相应的战术安排，由于加入了语音和演出效果，比起单纯的麻将游戏更具乐趣。不过比较遗憾的是本作取消了故事模式，玩家只能在挑战模式中通过达成规定的条件来解锁角色的衣装、故事插画和隐藏角色等等。普通挑战任务只要熟悉角色的能力一般都能轻松达成，而极限挑战模式则需要玩家具备一定的算牌、猜牌能力。除了挑战模式外，游戏还提供了团体和个人的 CPU 对战，以及通信对战。[文 :哪尼]



仙境传说 奥德赛ACE

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | ラグナロク オデッセイ エース | 日版 | 8月29日
Gungho | 动作角色扮演 | 无对应周边



本作是去年 2 月发售的《仙境传说 奥德赛》的资料片，强调高速刺激狩猎巨人的动作角色扮演游戏。游戏以北欧神话为世界背景，讲述“诸神之黄昏”之后的世界，玩家会为了保护人类而跟巨人、怪物等展开激战。跟前作一样本作一共有 6 种职业供玩家选择，战斗时玩家可以通过□键和△键组合使出非常丰富的攻击技巧，此外还增加了强力的 ACE 技能，让玩家攻击手段更多，不过 ACE 技能有散热时间，不能随意使用。作为资料片，游戏内容方面追加了一个地形随机生成的新迷宫——世界树之塔。玩家手上的武器也可以进行自定义设计，打造出自己专用的酷炫武器抗击巨人吧。[文 :宇宙人]



九月 SEP

9月3日 微软在花旗全球技术大会上宣布，Xbox One的CPU频率已从1.6GHz提高到1.75GHz。

9月5日 微软宣布Xbox One将于11月22日全球首发，部分主机已运往商店。



9月7日 Konami宣布成立Kojima Productions洛杉矶工作室。

9月8日 任天堂宣布与Capcom合作，为《怪物猎人4》提供马里奥兄弟及林克的相关内容。

9月9日 SCE于日本召开PS4发布会，公开多款面向日本的PS4大作。

9月17日 年度第一大作《横行霸道V》上市，首日销售额即突破8亿美元，3日内突破10亿美元。创作娱乐业新纪录。

9月17日 EA宣布将指派EA Sports总裁Andrew Wilson担任EA集团CEO。

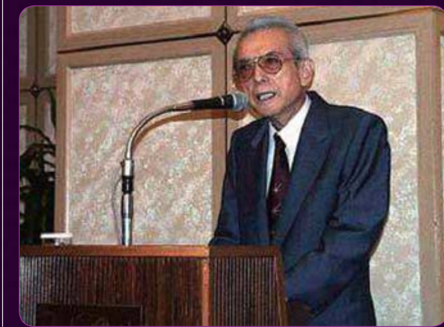
9月18日 SCE召开了面向亚洲媒体的TGS展前发布会，公布了多款中文游戏，并确认PS4将于12月在亚洲发售，比日版早2个月。

9月19日 曾掌管任天堂半个多世纪的山内溥因肺炎逝世，享年85岁。

9月19日 2013东京电玩展正式开幕，本届展会观众数量超过27万，创造历年来最高纪录。

9月23日 百视通公司宣布与微软合作于上海自贸区成立合资公司，投资2.37亿美元。双方将利用各自优势，推出面向中国大陆的机顶盒或游戏机产品。

9月23日 Valve公布了为进军电视游戏市场而研发的SteamOS免费操作系统。



暗黑破坏神Ⅲ

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | Diablo Ⅲ | 美版 | 9月3日 | Blizzard | 动作角色扮演 | 对应机种为X360、PS3



经典的动作角色扮演游戏《暗黑破坏神》再次入侵主机平台，作为移植游戏，本作的界面经过了重新的设计，以适应手柄的操作方式，并且确实也带来了更加顺畅自然的操控感。游戏没有拘泥于前作的哥特式黑暗场景，而是更为大胆地尝试了明亮的沙漠及天堂。在全长四幕的流程中，玩家可以选择5种职业，在“庇护所”的世界里探险，见证传奇人物凯恩再次阻止地狱恶魔的阴谋。游戏中的战利品、怪物、地牢、事件和收集要素大都是随机生成的，因此在每次游玩的过程中都会有不同之处。这种随机性同时也意味着无限的组合，因此刷怪收集装备也就是游戏的终极目标。



本作依旧简单易上手，并且对经典的玩法和系统都进行了梳理。例如将系列中传统的技能树和符文系统融合，提供了一种可随时更换搭配组合的技能系统，每种职业仍然有160多种技能可供选择。而把频繁地喝血瓶硬拼的战斗模式改为拾取随机掉落的血球，使得玩家可以更专注于战斗，且紧张刺激程度也毫不含糊。而在多人模式下，玩家还可以体验到同屏4人横扫恶魔的快感。如果普通模式下未能满足，那么不妨开启一个专家模式的角色，在专家模式下，任何操作上的轻微闪失或是意识上的松懈，都很可能葬送掉辛苦练起来的人物，永远无法复活。另外在挑战要素方面，细分的难度和庞大的挑战项目都需要花费大量的功夫才能完成，是典型的时间杀手游戏。

[文：初心者]





▶4人同屏更能体现出本作战斗的激烈程度。

雷曼 传奇

★★★★★ UCG评分:29

多机种 | Rayman Legends | 美版 | 9月3日 | Ubisoft | 平台动作 | 对应机种为X360、PS3、PSV、Wii U



本作是《雷曼》系列”在高清平台的第二部作品，登陆平台多达4个。其中PSV和Wii U两个平台还针对触摸屏功能加入了相应的系统。比如小伙伴Murfy，玩家可以用触摸屏控制它移动平台、按下开关甚至干扰敌人。而PS3和X360版虽然也有Murfy的登场，但是操作会简化，部分关卡的细节也会发生变化，使得不同平台的机能都能得到充分的发挥，却又不影响游戏的体验。而作为横版动作游戏，本作加入了创意独特的音乐关卡，玩家要不断控制角色奔跑，然后根据背景音乐的节奏按下跳跃键和攻击键，躲过难关到达终点，演出效果非常出众。此外还有限时竞速关卡，非常考验玩家的操作水平。游戏厚道地收录了前作《雷曼 起源》的所有关卡，只要满足特定条件就能开启进入。





此外，游戏连接网络之后还可以参加官方举行的挑战关卡排位赛。挑战关卡一共有4个版面，其中两个是每天更新一次，高低难度各一个，另外两个是一周更新一次，同样是高低难度各一个。关卡的挑战内容有比谁跑得远、谁最先得到指定的分数等多种形式。由于每次更新的关卡都是全新、不雷同的，使得本作有可以让人不断挑战的生命力。每次更新之前，官方会综合参加上次挑战所有人的成绩，然后进行排位并给予相应的积分奖励，游戏有一个奖杯/成就要求玩家凑到指定的积分。因此本作的白金/全成就难度比较高。[文：宇宙人]



▶竞速关卡不仅需要毫无差错的操作，还需要玩家熟悉关卡后规划出最佳过关路线。

死或生5 终极版

★★★★☆ UCG评分：–

多机种 | DEAD OR ALIVE 5 Ultimate | 美版 | 9月3日
Koei Tecmo | 格斗 | 对应机种为X360、PS3



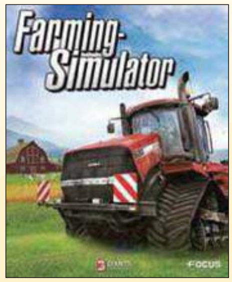
《死或生 5 终极版》是《死或生 5》的加强版，对比《死或生 5》新增了红叶、杰基等数名新角色，并追加了大量的新场景，在 PSV 版《死或生 5 Plus》备受好评的各种系统也悉数加入，而且还直接附带有部分新服装，遗憾的是这个加强版的故事模式与《死或生 5》完全相同。游戏可以直接继承《死或生 5》的存档，解锁服装、称号等可以完全保留。值得一提的是，本作的 PS3 版可以在 PS Store 下载一个免费版，免费版可以直接游玩所有系统模式，但仅仅只能使用霞，铃音，隼龙，疾风等 4 名角色，而且没有故事模式，其他所有角色都需要购买才能使用，玩家可以选择单独购买或打包购买。[文 :伽蓝]



模拟农场

★★★☆☆ UCG评分：–

多机种 | Farming Simulator | 日版 | 9月5日
Russel | 模拟经营 | 对应机种为X360、PS3



本作是 PC 名作“《模拟农场》系列”2013 年最新版的移植之作，和日本人制作的《牧场物语》相比，游戏走的是截然不同的真实路线。游戏忠实再现了 20 世纪以来欧美农业的发展历程，并收录了大量历史上真实存在的生产资料，完全称得上是一部 20 世纪农业百科全书。玩家可以开着各种现代化的工具，有条不紊地完成繁重的农活。无论是可供种植的农作物数量，还是可供使用的耕地面积，都远胜于《牧场物语》系列”，但基本没有什么故事性可言。玩家利用赚取的资金可以购买更先进的农具，并扩充自己的田地。游戏中还有丰富的收集要素和随机任务等着玩家去挑战。[文 :纱迦]



木偶历险记

★★★★☆ UCG评分：24

PS3 | Puppeteer | 中文版 | 9月5日
SCE | 动作 | 无对应周边



本作由索尼的第一方工作室 Japan Studio 打造，这款 2.5D 的横版动作游戏无论是在游戏方式上，还是剧情的表现手法上都极具创意。在游戏中玩家要扮演灵魂被封印在木偶中并失去了脑袋的少年——空太郎，在魔法剪刀及同伴的帮助下，向以月熊国王为首的邪恶军团发起挑战。游戏中一共有七大关卡，并以木偶剧的独特方式进行呈现，玩家不仅能体验到一段光怪陆离的荒诞冒险，其中穿插的大量吐槽和黑色幽默也让人忍俊不禁，剧情方面方面涉猎很广，看似简单其实不乏深度。另外，换头的设定以及双人模式也是游戏的乐趣所在，而且同步推出繁体中文版十分厚道。[文 :哪尼]



杀戮地带 雇佣兵

★★★★☆ UCG评分：24

PSV | Killzone Mercenary | 中文版 | 9月5日
SCE | 主视角射击 | 无对应周边



系列首次登陆 PSV 平台的外传型作品，套用了《杀戮地带》的世界观，但玩家在游戏中扮演的是一名雇佣兵，以完成契约任务来赚取金钱，不断丰富和强化自己的装备。本作是目前掌机平台画面最为出色的 FPS 游戏，而且操作方面也充分发挥了 PSV 的机能特点。游戏的单机部分有 9 个任务，感觉偏少，但实际上每个任务都有精准、潜入、破坏等其他的挑战模式，不一样的玩法带来不一样的乐趣。游戏比较注重多人模式，可以与其他玩家进行 1 对 1 单挑、组队战等多种模式的对抗，大大增加了耐玩度，也比较符合掌机玩家的游玩习惯。本作的中文化水平稍逊，部分翻译有点奇怪。[文 :胜负师]



2013年度十佳游戏



- 弹丸论破 1·2 Reload
- 心灵传说 R
- 胧村正
- 英雄传说 闪之轨迹
- 噬神者 2
- 真·三国无双 7 with 猛将传
- 闪电归来 最终幻想 X Ⅲ
- 艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士
- 无双大蛇 2 Ultimate
- 龙背上的骑兵 3

※ 排名不分先后

年度感言 作为一个传说饭来说今年其实挺空虚的，因为没有新作。2013 年是我加入 UCG 度过的第一个年头，毕业后的就职地点居然是自己读了好几年的游戏杂志编辑部，来到编辑部时心里既兴奋又有些感慨，从买书看的读者变成做书给读者看的编辑，这种身份转换还真不是人生里经常能遇到的。今年玩过的游戏里印象最深刻的是《闪之轨迹》，玩了十多年的游戏第一次见识到能够在最高潮的部分戛然而止的结局。突入 2014 年前的最后一个月里我关注的游戏厂商纷纷公开了新作，于是乎新的一年就有了新的盼头，希望 2014 年将会是充满热情与希望的一年。

AKB1/149 恋爱总选举

★☆☆☆☆ UCG评分：–

PS3 | AKB1/149 恋爱总选举 | 日版 | 9月12日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边



本作算得上是 2012 年发售的 PSV 版《AKB1/149 恋爱总选举》的高清移植版，PS3 版拥有高清的画质以及收录了 PSV 版的 DLC 内容“泳装模式”与“制服模式”，在初回限定版的蓝光特典影像里还收录了 149 名成员的所有神告白影像与接吻动画。在游戏里玩家需要通过打电话来约自己心仪的对象出来约会，累积好感度来达成各种结局。游戏里的收集要素不少，其中包括偶像的卡片、149 名成员的邮件等，在游戏里还能够欣赏到多达 300 首的 BGM 音乐和 12 首各团体的歌曲。美中不足的是本作对于已经购买了 PSV 版的玩家和非 AKB 粉的玩家来说吸引力不算是很大。[文 :秋沙雨]



怪物猎人4

★★★★★ UCG评分:28

3DS | Monster Hunter 4 | 日版 | 9月14日
Capcom | 动作 | 无对应周边



作为系列的正统续作，《怪物猎人 4》在完整保留了前几作中各种经典元素的前提下，非常厚道的增加了两款新武器、新的攀爬与地形系统，以及全新的乘骑系统等，可谓新要素满载。“乘骑”作为本作中引入的新系统，是新的高低差地形系统的衍生物。通过跳跃攻击不断累积乘骑值，便可以对怪物发动乘骑攻击，手持小刀在其背上一通猛插，爽快感十足。成功进行乘骑攻击的话，还能让怪物陷入长时间的倒地状态，从而安全地进行输出。武器方面，《怪物猎人 4》称得上是系列之最，不仅保留了前作中所有的武器，还非常厚道的增加了两款新武器，操虫棍和蓄能斧。独特而华丽的操虫棍可以说是为本作量身打造的，其拥有独一无二的撑杆跳招式，自由的上下高低差跳跃让本作新加入





的怪物乘骑变得相当轻松，而蓄能斧则融合了片手剑与重斧；剑形态攻防一体可进可退。斧形态暴力粗犷，伤害可观，并且玩家在战斗中可以对其进行充能装填，属性解放后可以对怪物造成极大硬直和伤害输出。除了有新武器之外，其余武器也都做出了相应的改变，性能的微调配合加入的新招式，同样值得重新体会和研究。本作加入不少新怪物。这些新怪物不仅在招式上相当华丽，而且也和设定的描述相当贴近。除此之外，类似麒麟、炎王龙等大批经典怪物的回归让人十分感动，即便是没有登场的怪物，其素材也可以通过交换得到，大大丰富了装备的数量。此外，本作还提供了网络联机功能，这也是首次在掌机上实现的功能。[文：时雨]



▶高低差的引入让战斗有了更大的策略性。

横行霸道Ⅴ

★★★★★ UCG评分:30

多机种 | Grand Theft Auto V | 中文版 | 9月17日
Rockstar Games | 动作冒险 | 对应机种为X360、PS3



在全世界有着卓绝影响力的“《横行霸道》系列”经过多年蛰伏之后，终于推出了系列第5作。游戏以洛杉矶为原型，塑造了一个虚拟城市洛圣都。洛圣都幅员辽阔，不光有高楼林立的都市区，还有高山深海等复杂的自然环境，而这一切都在游戏中以几可乱真的程度表现出来，再加上种种匪夷所思的完美细节，这一切都足以令玩家再三膜拜。

游戏于系列首次采用了多主人公的设定，3名主人公有着迥异的身分和经历。金盆洗手的奸诈劫匪麦可、凶狠疯狂的前飞行员崔佛、梦想一夜暴富的黑人混混富兰克林，三人的故事彼此交织在一起，构成了一部生动的美国社会百科全书。游戏拥有3个结局供玩家抉择，而除了主线故事之外，还有丰富到变态的游戏要素等





着每个玩家去发掘。

游戏发售后两周还推出了完全免费的在线模式《横行霸道 在线》。在线模式拥有不亚于故事模式的玩法，玩家要扮演一名外来者在洛圣都讨生活。故事模式中的绝大部分要素都可以于在线模式中实现，而且在线模式也有丰富的独特玩法。玩家甚至还可以在洛圣都买车购房，一圆美国梦。像这种能带给玩家独特体验的在线模式，目前只有本作能够做到。

更值得一提的是游戏的中文版不仅是同步发售，而且翻译质量相当高，将游戏的精髓原汁原味地传达给了中国玩家。《横行霸道Ⅴ》绝对是本世代最值得一玩的游戏，没有之一！[文：纱迦]



▶玩豪车住豪宅，这样的梦想可以在《横行霸道 在线》里实现！

魅影破坏者EXTRA

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | ファントムブレイカー:エクストラ | 日版 | 9月19日
5pb. | 格斗 | 对应机种为X360、PS3



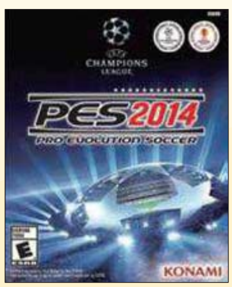
《魅影破坏者》是5pb.的第一款格斗游戏，走的依然是美少女游戏的路线，由著名画师铃平广担当人设，并聘请水树奈奈、田村由加利等著名声优。但对战性方面做得不到位，操作过于简单，动作帧数也不足，只具有同人游戏素质。《魅影破坏者EXTRA》在对战性方面有了长足的进步，不仅增加了新的操作方式，系统也有不小的进化。和原版相比，这回游戏又增加了4名魅力角色，使得可选择角色数量达到了18人。游戏同样支持网络对战，同一房间中允许两人对战两人观战。单机方面主要是增加了模拟战斗模式，还有评价系统，令单人游戏的趣味性有所上升。[文：纱迦]



职业进化足球2014

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | Pro Evolution Soccer 2014 | 美版 | 9月24日
Konami | 体育 | 对应机种为X360、PS3



本作公布之初，Konami就宣称这款游戏使用了与《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》相同的Fox引擎完全重制，使得游戏表现达到了一个新的层次。游戏可根据球员的重心变化、传接球高度以及速度计算出球员的身体反应，玩家通过摇杆即可体验到更真实的停球以及盘带过人。感应动态稳定系统会根据球员的身体素质作出判断，使得赛场的肢体冲突与铲球等动作多样化。游戏中有上百位球员授权Konami记录他们独特的跑法以及场上动作，新授权的球员数量比以往《职业进化足球2013》多出一倍。本作的“心”系统还可以反映出球员在赛事中的心理变化，若是在主场则表现神勇。[文：九兵卫]



FIFA 14

★★★★★ UCG评分:26

多机种 | FIFA 14 | 美版 | PS3/X360:9月24日、PS4:11月15日、XOne:11月22日
EA | 体育 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4



为了营造更真实的比赛体验，《FIFA 14》加入了“精准移动”方式，球员动作多样化，灵活的操控动作对控球和射门精准度都会有相应的影响。改进的AI力求体现球员的“职业本能”，球员应对环境的行为更合理，比如预测防守球员可能的铲球，将会闪避或以手臂抵挡。而全新的真实球体物理系统，可以说是在小处着手的大改进，足球的弹跳、碰撞、速度、轨迹和旋转运动都更让人信服，最重要的是，这一改进将射门时的力度、角度等对球体运动的影响逼真地还原，配合数百种全新的“精英技巧”，尤其是新的射门方式，所表现出来射球感官效果明显地提高了游戏的整体体验。此外，诸如失去平衡时的射球、大步行进时的停接球等新的球员行为，以及面临防





守时的急转身之类的球员间行为也都扩充了不少。

本作中，玩家可以在32座真实球场和28座虚拟球场中挥洒汗水。联赛模式部分，新增了哥伦比亚联赛、智利联赛和阿根廷联赛，至于前作的联赛也都悉数保留了下来。而在线部分依旧有FIFA Ultimate Team模式，庞大的社区可供玩家打造属于自己的梦幻球队，将球员的成绩反映到网上，玩家的球队之间可以相互较量或利用转会市场进行交易。值得一提的是，次世代版的《FIFA 14》采用了新引擎Ignite制作，画面的进化幅度相当大，可以说是真正完整地展现本作魅力的版本。

[文：初心者]



▶本作的UI经过改进，更为简明清晰。

阿卡迪亚斯的战姬

★★★☆☆ UCG评分:21

PS3 | アルカディアスの戦姫 | 日版 | 9月26日
日本一 | 动作角色扮演 | 无对应周边



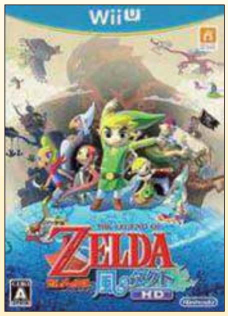
本作是日本一创立20周年的纪念作品，并且是其较少涉猎的横版卷轴动作类型。游戏的可操作角色相当丰富，玩家可以体验到不同武器和不同能力的战斗乐趣。而与单纯的横版过关游戏不同的是，本作除了有简单爽快的单人战斗，还在此基础上加入了兵团的概念。玩家可以从七个兵种中自由组建自己的兵团，并率领他们与其他兵团或是巨型魔兽进行战斗，战斗中玩家要对整体战况做出考量，从而对兵团下达不同的指令，动作性与策略性兼具。另外，本作的武器系统相当考究，不仅数量和种类繁多，性能强化、技能解放和武器进化等要素都大大增强了游戏的可玩性。[文：哪尼]



塞尔达传说 风之杖 高清版

★★★★☆ UCG评分:–

Wii U | ゼルダの伝説 風のタクト HD | 日版 | 9月26日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边



《塞尔达传说 风之杖》将游戏舞台设置在茫茫大海的一片群岛上，玩家将操作系列的男主角林克，为了获得神之遗物众神的三角力量再次面对自己的宿敌。游戏的方式和以往的作品有所改变，林克将杨帆穿梭在各个岛屿之间，探索各个迷宫和神庙以获得足够的力量。依靠Wii U更为强大的机能，本作在画面上有了更为优秀的表现，更好的全局实时灯光照明以及景深模糊效果让林克的表情活灵活现。本作和系列作品相同，包含有众多的支线任务和收集要素，画廊、飞行道具和彩色照相机应有尽有，要想全收集势必会消耗玩家大量的时间。利用平板控制器玩家还能实现TV Off功能。[文：时雨]



我的妹妹哪有这么可爱 Happy End

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ハッピーエンド | 日版 | 9月26日
NBGI | 模拟育成 | 无对应周边



本作由NBGI和电击共同制作，游戏类型也由之前的“文字冒险”变为了“偶像养成”。在游戏中由于桐乃沉迷于《偶像大师》，于是沙织便建议她和黑猫去参加偶像选拔，之后绫濑、麻奈实和加奈子也会加入到选拔的行列中。玩家所扮演的京介则会成为经纪人，带领她们参加社交、拍照以及演出等活动。游戏中换装、拍照、交流等要素一应俱全，其中拍照功十分强大，由于照片的质量同时也关系到偶像们在虚拟网站上的人气，因此对玩家们的摄影技巧有一定的要求。而通过日常交流可以改变角色的属性，从而培养出不同性格和发展道路的偶像，当然也有可能会迎来意想不到的Happy End哦。[文：哪尼]



无双大蛇2 终极版

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 | 无双OROCHI 2 Ultimate | 日版 | 9月26日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、PSV



《无双大蛇2》转战众多平台后，以终极之姿降临于PS3/PSV平台。本作收录了此前所有版本的全部要素，并追加了新角色、新章节、新模式、新招式，无愧于终极版之名。新角色是游戏的一大看点，里面甚至有来自《工作室》和《灵魂能力》系列的角色，让游戏变成了一场跨界盛宴。新章节方面主要是描述远吕智被消灭后的后日谈，以及讲述远吕智诞生秘密的前日谈等等。新模式方面包括5人组队的无限模式，以及搭配卡片要素的决斗模式，自定义模式——真・无双战场也有了更多可以调整的内容。PS3版和PSV版支持CROSSSAVE，同时稍晚还推出了官方中文版。[文：纱迦]



英雄传说 闪之轨迹

★★★☆☆ UCG评分:24

多机种 | 英雄传说 闪の轨迹 | 日版 | 9月26日
Falcom | 角色扮演 | 对应机种为:PS3、PSV



作为《轨迹》系列”在家用机平台的首部全新作,本作从公布时开始就受到了来自国内玩家的诸多关注。等身比例的建模和取消 2D 小头像虽然饱受争议,不过骨子里依然是各位玩家所熟知的那个“轨迹”。新加入的战术连携让战斗节奏得到进一步的加强,丰富的支线与各种收集要素都依然健在。本作的剧情几乎是与《碧之轨迹》同时进行的,本作在最后的结局留下了一个意味深长的伏笔之后戛然而止,吊足了玩家们的胃口,好在 Falcom 已经宣布 2014 年将发售续作来解开本作的谜题。美中不足的是本作发售之初读盘过长,经过将近一个月的两次系统更新之后才解决读盘问题。[文 :秋沙雨]



英雄战姬

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | 英雄*战姬 | 日版 | 9月26日
5pb. | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是一款地域压制类型的策略角色扮演游戏,人设是知名画师大枪苇人。游戏最大的特点是里面出现的角色全部是世界各国历史上的名人名将美少女化,其中包括亚瑟王、凯撒大帝、圆桌骑士,乃至中国的秦始皇、吕布等等,登场角色超过 70 人,除了主人公之外其余全是女性,可以说是完全为男性玩家服务的作品。主人公将会率领军队向全世界远征,击败各国的英雄然后占领地域,统一群雄割据的世界(说白了就是收后宫之旅)。虽然人数众多,但是每个武将有特殊的剧情和任务,完成之后能够提升她们的战斗力。虽然是策略类型,但是游戏的难度不高,就算新手也能轻松通关。[文 :宇宙人]



2013年度十佳游戏

- ◆勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士
- ◆口袋妖怪 X · Y
- ◆怪物猎人 4
- ◆分裂细胞 黑名单
- ◆最后生还者
- ◆极限竞速 5
- ◆雷曼 传奇
- ◆七龙战记 2020- Ⅱ
- ◆横行霸道 V
- ◆王国之心 HD1.5 ReMIX

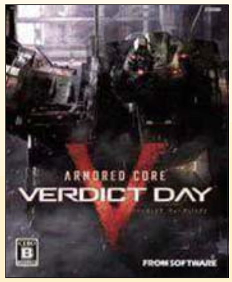


年度感言 我是一个很“杂食”的玩家,只要有对我口味的点,无论是什么游戏我都能玩得很开心。《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》是我来编辑部时做的第一款游戏攻略,虽然游戏长度有些过头,但个别故事很能直击我的内心深处。投入最多时间和玩得最投入的应该属《怪物猎人 4》了,这一作在各方面都能称得上系列最强,尤其是网络联机功能的引入让我可以和许多朋友一起并肩作战。在日式 RPG 里面我还选了《七龙战记 2020- Ⅱ》,虽然比前作进化不大,但我依然玩得很开心。可惜今年的大作太多,像是《COD 幽灵》、《生化奇兵 无限》等游戏还没时间体验。

装甲核心 审判日

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | アーマード・コア ヴァーディクトデイ | 日版 | 9月26日
From Software | 动作射击 | 对应机种为X360、PS3



本作是“《装甲核心》系列”继《装甲核心 5》后的最新作,游戏的剧情紧接 5 代,讲述了 Sirius Executives、Venide 以及 EGF 三大势力为争夺旧世代遗迹“塔”而引发的一场世界大战。游戏可以继承《装甲核心 5》存档,以继承前作中的机体数据。游戏中单人故事模式共有 60 个任务,因此流程十分厚道,在通关后还能开启适合喜欢挑战高难度玩家的硬派模式,硬派模式是一个以各种附加条件游玩故事模式的游戏模式,比如受损量增加、修理费增加等,十分具有挑战性。在多人模式世界模式中,玩家可以选择各种不同种类的 AC 出战,比如二足以及四足的 AC 等。[文 :伽蓝]



十月 OCT

10月1日 著名军事小说家、有数十部作品被改变为游戏的汤姆·克兰西病逝,享年 66 岁。

10月4日 Valve 公布了 PC 架构游戏机“Steam Machine”的初步规格。

10月8日 Square Enix 宣布《勇者斗恶龙》全系列将陆续登陆智能手机和平板电脑。

10月8日 Square Enix 宣布将推出游戏项目网络融资平台“Square Enix Collective”。

10月8日 PSN 国服开放,引发其与上海自贸区解禁游戏机之间的猜测联想。

10月11日 Activision Blizzard 宣布已成功从原母公司手中回购 4.29 亿股股票。

10月15日 微软公布 Xbox Live Compute 服务,将面向所有 Xbox One 游戏提供专属服务器与云技术支持。

10月16日 育碧宣布《监察风云》和《The Crew》将延期到明年发售,本财年预计将出现近亿美元的亏损。消息发布后,育碧股价暴跌 32%,创下史上最大跌幅。



10月17日 AMD 确认已经为次世代主机提供数百万个芯片,AMD 因而实现扭亏为盈。

10月17日 索尼宣布巴西 PS4 售价超过 1.1 万元人民币,几乎是 Xbox One 价格的两倍。

10月18日 Square Enix 宣布成立“最终幻想委员会”,由系列的多名高级制作人担任委员,确保今后的新作质量。

10月21日 日本任天堂正式宣告 Wii 停产。

10月23日 IGN 确认 PS4 版《COD 幽灵》将实现 1080p 解析度,欧美游戏论坛盛传 Xbox One 版只有 720p 解析度。

10月26日 索尼宣布将于 PS4 发售前发布官方 PlayStation App 应用,实现智能手机与 PS 系主机的深度互动。

10月29日 Take-Two 宣布《GTAV》出货量已突破 2900 万套,即将成为首款突破 3000 万销量的本世代游戏。

10月30日 任天堂宣布上半财年运营亏损达 232.78 亿日元,岩田聪承认 Wii U 不是 Wii 的合格继承者。

NBA 2K14

★★★★★ UCG评分:26

多机种 | NBA 2K14 | 美版 | PS3/X360:10月1日、PS4:11月15日、XOne:11月22日
2K Sports | 体育 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4



本作的新动作系统带来了连贯流畅的球员动画，无论是简单的运球步伐，还是某些特定情况下的举止细节，都将游戏的整体观感再次提高了一个台阶。除此之外，比赛的解说准确性也更高，不仅会根据赛况进行评论，尤其还会针对玩家操作角色的行为解说，带给了玩家临场般的兴奋感，真实性的提升显而易见。在“伟大之路”模式下，玩家扮演詹姆斯，在虚拟的未来职业生涯中比赛。“辅助传球”使得玩家可以控制更多的传球细节，同时也会出现更多精彩的进攻镜头，而利用右摇杆控制的运球和投篮动作也显得非常自然灵活。与以往一样，本作也发售了中文版，非常值得球迷入手。[文 :初心者]



跳舞吧2014

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Just Dance 2014 | 美版 | 10月8日
Ubisoft | 体育 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii、Wii U



育碧旗下体感舞蹈游戏《Just Dance》系列”的最新作，本作涵盖了本世代和次时代的各大主流家用机平台，虽然比起前作并没有明显进化，但系列易于上手、欢乐恶搞的优良传统得到了完美延续，并借助多平台策略让更多的玩家能够体验到这款充满活力的舞蹈作品。游戏提供了40余首曲目供玩家选择，包括了流行、Hip-Hop、摇滚、R&B、funk等多种不同的曲风，其中也不乏众多当红的流行曲目。而除了原有的本地多人模式外，本作还首次引入了名为“World Dance Floor”的线上模式，玩家可以通过网络与世界各地的玩家比拼舞技。[文 :哪尼]



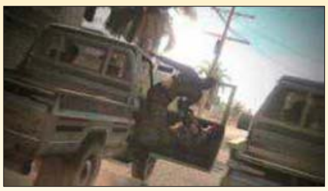
超凡 双生

★★★☆☆ UCG评分:25

PS3 | Beyond Two Souls | 中文版 | 10月8日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边



本作是由制作过《暴雨》的Quantic Dream全力打造的全新交互式电影动作冒险游戏，采用了最前卫的动作捕捉技术，并邀请好莱坞影星艾伦·佩姬和威廉·达佛分别饰演主角祖迪和配角内森，剧中绝大部分角色的动作都是由真实演员担当演出，力求呈献给玩家最自然真实的肢体动作和最细微的表情变化。故事讲述了女主角祖迪从8岁到23岁这15年来跌宕起伏的人生，玩家需要在祖迪和她的灵体艾登之间切换操作来推进剧情，除基本的对话外，玩家还可以控制祖迪移动、战斗、与场景互动，亦可使用艾登来影响周围的人和物，破坏障碍、杀死敌人来保护祖迪。作为一款交互式电影游戏，玩家将体验到融入一部电影中是怎样的感觉，尽管游戏中随处都存在着需要操作的环节，





但丝毫不会影响到电影表现的流畅性，反而会令玩家与祖迪之间产生更深层面的情感上的联系。游戏中存在大量对话选项，虽然并不会直接影响到最终的结局，但做出不同的行动都会令接下来发生的事产生一些变化，尝试每一种选项后亦会对剧情和人物性格产生更为深刻的理解。在游戏中，玩家还将经历多种不同类型的场景，有些类似于恐怖的《生化危机》，有些则酷似潜入风格的《潜龙谍影》，还有一些则类似《模拟人生》。制作组为《超凡 双生》打造了一个相对开放的结局，通过前期剧情的铺垫，无论最终玩家选择哪个结局都不会显得突兀。由汉斯·季默参与制作的配乐也称得上是本作的一个亮点。[文 :八重樱]

▶祖迪自弹自唱的这一首《Lost Cause》，唱出了多少难以道出口的迷茫与哀伤。



创造球会 创造专业的足球俱乐部

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | サカつく プロサッカークラブをつくろう! | 日版 | 10月10日
SEGA | 体育 | 对应机种为PS3、PSV



时隔6年，“《创造球会》系列”最新作登陆PS3与PSV平台。游戏中将采用“及时比赛引擎”来实现比赛场景，玩家可以下达指示来左右赛局的走向，也可以按照个人喜好加速比赛或直接跳过。玩家会作为一个俱乐部经理，管理并带领自己的俱乐部参加赛事，不断提高自身价值后还会收到来自其他俱乐部的邀请。游戏舞台包括日本职业足球甲级联赛与欧洲6大联赛。日本职业足球甲级联赛中有现实存在的40个俱乐部与原创俱乐部，欧洲6国则有超过100个俱乐部，因此游戏中登场的实名球员更是多达4000人以上，玩家可以从中挑选出实力派球员作为自己的俱乐部成员。[文 :九兵卫]



弹丸论破1·2 Reload

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | ダンガンロンパ1·2 Reload | 日版 | 10月10日
Spike Chunsoft | 文字冒险 | 无对应周边



“《弹丸论破》系列”的崛起源自与它出色的剧情与个性丰富的角色，加上动画化的推波助澜，本作在发售后获得了玩家们的不少好评。初代作还追加了试玩版的内容与全新的“校园模式”，在该模式下攻略角色到最后还能够拿到该角色的内裤，而且最终结局与续作相呼应。本作是两部作品的移植，可惜的是白金奖杯只有一个，2代的奖杯部分是杀时间的利器。本作还支持PSV TV，高清的画面看起来非常舒服，在学级裁判上的操作都活用了PSV的触屏机能，让操作更加简单上手。目前本作的累计销量已经超过了10万，PSV平台的外传作与系列正统续作都在锐意制作中。[文 :秋沙雨]



仙乐传说 混合包

★★★☆☆ UCG评分:–

PS3 テイルズオブシンフォニア ユニゾナントパック | 日版 | 10月10日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2013年家用机平台上惟一一部《传说》,同时也是《仙乐传说》十周年的纪念合集。其中,《仙乐传说》是在PS2版的基础上进行移植,例如战斗30帧、S类与T类的术技不能同时习得等等。续作《TOS-R》则是采用了日版的配置,前作队友不能升级这设定原汁原味地再现了出来。新要素也有不少,例如历代作角色的换装、全新的秘奥义Cut in、《TOS-R》新加入画廊模式、三首OP的再编曲版等等。美中不足的是动画过场直接使用原版画质,看起来非常朦胧。如果仅仅只是想体验或回味过去的作品,本作将是一个不错的选择。[文:秋沙雨]



妖圣剑士F

★★☆☆☆ UCG评分:19

PS3 フェアリーフェンサー エフ | 日版 | 10月10日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



本作是一款以拯救世界为题材的角色扮演游戏,在故事设定中,女神与邪神在过去的大战中两败俱伤,两者都被妖圣武器暂时性地封印了,主角一行人要解放女神,然后再通过女神的力量彻底将邪神打败。本作收录了大量语音对话与过场CG,人物立绘精美。游戏的连招系统是一大亮点,这个系统强调了普通攻击的重要性,玩家可以将复数招数编成连招,在战斗中一次使用,根据实际情况调整连招会让战斗事半功倍。角色在战斗中积攒一定程度的变身槽到后可以变身成为武装凭依状态,变身后角色的攻击力、防御力都会大幅提升,每个角色还有各自变身后的惟一技能,演出效果华丽。[文:九兵卫]



口袋妖怪X·Y

★★★★★ UCG评分:27

3DS ポケットモンスターX/Y | 日版 | 10月12日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边



不知不觉间,这个怪物级的游戏系列已经进入了第6世代,从声画表现的角度来看,本作已然脱胎换骨。精致的3D建模和丰富的动作,把710多只精灵刻画得栩栩如生。立体化使得“精灵交流系统”成为可能,这个新系统利用了3DS的触屏和摄像头的人脸识别,玩家可以跟精灵亲密接触和玩耍。在这里既可以直观地感受到精灵的习性,也可以在培养感情的同时,使冒险的过程变得轻松。

相对于感官上的巨变,游戏的核心玩法却丝毫没有动摇。冒险、收集、育成和对战的要素在系统改进后都便利了许多,尤其是一直以来的隐藏设定“努力值”,这次以超级训练系统的形式具体化、可视化,让玩家在射门小游戏中也能培养精灵,精灵成长的过程和方式也因此丰富





有趣了许多。而将联网功能集中起来的玩家搜索系统,则将玩家之间的互动扩展到了全世界的范围。久违的新属性“仙属性”的补充,将战斗系统的平衡性梳理巩固了一番,而突破极限的“MEGA进化”不仅会改变精灵的外观,还会提升或改变其能力,俨然成为了新的策略要点,并再一次扩充了对战的技巧和思路。

本作以“联系”为主题,全球同步发售、多国语言、便利的联网系统,乃至故事剧情都体现了这一点。游戏在很多地方都有着向系列以往作品的致敬和回顾,比如皮卡丘的真人配音、道馆和地图的设计、关东御三家的加入等,颇有新起点的象征意义。[文:初心者]



▶新要素“MEGA进化”是一次颇为激进的改动。

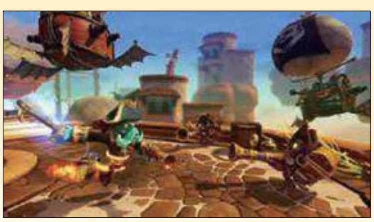
天空斯派罗 交换力量

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 Skylanders SWAP Force | 美版 | 10月13日
Activision | 动作 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii、3DS



《天空斯派罗》原为《小龙斯派罗》的分支,但自从发明了挂游戏卖玩具的商业手法之后,该系列带来了极其惊人的收入,该系列也正式独立出来。和过去一样,本作需要玩家购买专门玩具才能开始游戏,而前两作对应的两代玩具也全部可以使用,只是能力会大幅降低。游戏登陆了除PSV和Wii U外的所有平台(包括PC),所有平台的玩具资料都是共通的,玩家无需重复购买。交换力量的意思是指玩家要让各个玩具互换底座,就能获得新的元素之力,从而顺利解谜过关。这意味着游戏的变化更多,当然玩家也得掏出更多的钱。游戏本身则是儿童向3D动作游戏,素质有保证。[文:纱迦]



圣斗士星矢 勇士

★☆☆☆☆ UCG评分:19

PS3 圣斗士星矢 ブレイブ·ソルジャーズ | 日版 | 10月17日
NBGI | 格斗 | 无对应周边



“《圣斗士星矢》系列”最新的改编作品,游戏以格斗对战的方式来推进剧情,并采用了卡通渲染的画面风格,很好地还原了原作的风格。由于是一款对战类作品,因此游戏中设置了多种模式供玩家选择,除了有生存模式、擂台对战等线下模式外,还对应网络对战。如果算上不同的服装,本作的可选角色高达59名,涵盖了冥王篇、极乐净土篇、海王篇在内的众多人气角色,包括神圣衣星矢以及冥王哈迪斯等亦在可选阵容之列,并且还会通过DLC的方式不断追加。战斗系统方面虽然易于上手,但略显单调,大魄力的超必杀技演出算是难得的亮点。[文:哪尼]



战斗中 传说的忍者和生存战争

★★☆☆☆ UCG评分:—

3DS | 战斗中 传说の忍とサバイバルバトル! | 日版 | 10月17日
NBGI | 动作 | 无对应周边



本作是由日本综艺节目《战斗中》改编的动作游戏。游戏很好地再现了节目中的设定和规则,参赛者有15名,支持6人联机(其他人由AI控制),角色全部以3头身比例登场,基本规则类似于躲避球,参赛者要在指定的范围和有限的时间内,用手上的球砸其他玩家,砸中就能“击倒”对方并夺取对方的奖金,最后生存下来的1位玩家能独得全部奖金。不仅如此,游戏过程中能得到各种辅助道具,蓄到了一定金额后还能获得忍者的帮助,利用他们可以进行诱敌作战或者援护射击等战术,为夺取胜利带来更大的帮助。同系列的电视节目还有《逃走中》,去年改编成游戏并获得了不错的销量。[文:宇宙人]



忍者神龟

★☆☆☆☆ UCG评分:15

多机种 | Teenage Mutant Ninja Turtles | 美版 | 10月22日
Activision | 动作 | 对应机种为X360、Wii、3DS



Activision为配合新版《忍者神龟》动画推出,预计将推出3款《忍者神龟》游戏,本作是第一弹。游戏的玩法是标准的横版动作游戏,十分复古。游戏支持4人同乐,4名玩家扮演4名忍者龟同场合作,令人想起很多年前的情景。忍者龟们的招式比过去丰富多了,而且有成长要素。打斗中穿插了不少小花絮,例如把敌人打到屏幕上滑下来、把敌人打进垃圾箱等等,很有卡通风范。游戏通关后还会开启生存挑战模式,吸引玩家再来一遍。由于是为小朋友准备的游戏,游戏的难度很低,4人一起游玩时更是简单。不过游戏的视角做得不够体贴,4人同乐时十分混乱。[文:纱迦]



乐高漫威英雄

★★★★☆ UCG评分:24

多机种 | Lego Marvel Super Heroes | 美版 | X360/PS3/Wii U:10月22日、PS4:11月15日、XOne:11月22日
WB Games | 动作 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii U



产品众多的乐高系列这一次和漫画大厂漫威通力合作,把该公司旗下约150位角色汇聚起来,打造出了这款《乐高漫威英雄》。在游戏中,登场的英雄中不乏大家耳熟能详的角色,例如蜘蛛侠、金刚狼、钢铁侠、美国队长、雷神索尔、鹰眼、黑寡妇和绿巨人等等。每一位英雄都有他们自己的特殊能力,例如钢铁侠的导弹可以锁定坚硬的武器并将其击碎,绿巨人能够抬起重物来创造通道,而蜘蛛侠则能够通过超强的感应能力察觉到场景中隐藏的要素。靠着英雄们组队并互相配合,玩家才能够发掘出场景中的所有秘密,寻找所有收集要素,其中还包括躲藏在场景中漫威前总编剧斯坦·李。[文:稀饭]



索尼克 失落世界

★★★☆☆ UCG评分:—

多机种 | ソニック ロストワールド | 日版 | 10月24日
SEGA | 动作 | 对应机种为Wii U、3DS



本作有Wii U和3DS两个版本,针对两台主机的不同特性,游戏有不同的变化:Wii U有合作和对抗两种模式,依靠Wii U的平板控制器实现,而在3DS的版本中,玩家可以利用Wi-Fi和其他玩家对战。虽然游戏剧情和主题相似,但这两作的关卡设计也有所差异,玩家可以自行选择喜欢的平台游玩。游戏的玩法和系列作类似,都是在3D的平台中加速或者跳跃,依靠速度通过机关或者击败敌人,幻彩变身能力让索尼克有了更多的变化。本作讲述了索尼克等人在追踪邪恶的蛋头博士时,不小心坠落到失落世界,从而在新舞台和博士战斗的故事。[文:时雨]



实况力量棒球2013

★☆☆☆☆ UCG评分:—

多机种 | 实况パワフルプロ野球2013 | 日版 | 10月24日
Konami | 体育 | 对应机种为PS3、PSP、PSV



本作是《实况力量棒球》系列”2013年的新作。系列的特色是所有参赛选手都是二头身而且只有眼睛的造型,因为独特的玩法而备受日本棒球迷喜爱。游戏有非常丰富的玩法,比如成就模式中,玩家可以自定义原创角色体验本作原创的故事。也有作为一个专业选手体验从入团到隐退长达20年的职业生涯模式等等。而本作《2013》增加了大量新要素,比如对战模式中可以选择“监督试合”模式,玩家不须操作球员,而是作为监督给球员下达指令进行比赛。本作在三个平台上发售,其中PS3和PSV版可以通过网络更新球员数据,成就模式也会定期更新剧本供玩家下载。[文:宇宙人]



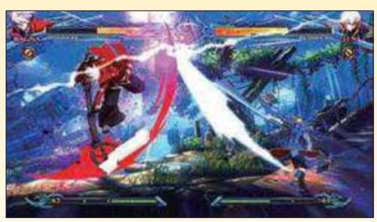
苍翼默示录 刻之幻影

★★★★☆ UCG评分:26

PS3 | ブレイブルー クロノファンタズマ | 日版 | 10月24日
Arc Syetem Works | 格斗 | 无对应周边



本作为2D FTG顶点作品之一“《苍翼默示录》系列”最新作,在街机版稼动一年后移植PS3平台。游戏版本紧跟街机最新版,加入了KAGURA、TERUMI和KOKONOE三名全新角色。系统相比家用版前作大幅进化,加强了单机耐玩要素,使玩家体验获得大幅改善。网战模式脱胎换骨,追加模拟街机游戏厅的网战大厅,以及可以多人乱战的个人房间,适合多人同乐。家用版故事模式剧情紧扣前作,战斗的舞台转移至联合阶层都市“斑鸠”,并从“刻之幻影篇”、“六英雄篇”和“第七机关篇”三条主线,以正统文字冒险游戏的超大篇幅容量,描绘了为阻止帝的暗跃而采取行动的众人的群像剧。[文:白菜]



ROOT DOUBLE 扩张版

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | ルートダブル –Before Crime ＊ After Days– Xtend edition | 日版 | 10月24日
Yeti | 文字冒险 | 无对应周边



本作是2012年于X360平台发售的文字冒险游戏《ROOT DOUBLE》移植PS3平台的加强版，编写剧本的是名作《EVER17》的剧本之一中泽工。故事讲述神秘的科学研究设施中发生了核泄漏事件，被困在设施内的9名遇难者在脱离过程中还遭遇了神秘杀人事件。故事以两个主角的视点展开，没有传统文字AVG的选项，而是用独特的“情感通调系统”，通过调整特定角色在故事中的“表现”来决定分支。本作在原版的基础上，对备受争议的B路线进行了修改，让故事的推进更加引人入胜。此外还加入了新CG以及新的结局，通关之后还会开启新的EX章节。[文 :宇宙人]



蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | Batman: Arkham Origins Blackgate | 美版 | 10月25日
WB Games | 动作 | 对应机种为PSV、3DS



在《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》故事完结的三个月后，一场神秘的爆炸在黑门监狱中发生，其内部秩序瞬间失控，小丑、企鹅人和黑面具三位超级恶人各自纠结势力，把监狱一分为三，占地为王。蝙蝠侠前往调查，并发现了一个更大的秘密。在此过程中，他遇到了亦正亦邪的盗贼猫女，也在不断的合作中和当时尚年轻的戈登建立和互相信任的关系。虽然是掌机版，不过本作继承了几乎所有家用机版中的标志性要素，包括混合打击技和返技的战斗系统，潜行要素和利用滑索跳跃攀爬等内容。虽然游戏本质是一款横轴游戏，却加入了2.5D的场景概念，使得游戏的画面表现力仍然极为优秀。[文 :稀饭]



蝙蝠侠 阿克汉姆起源

★★★★☆ UCG评分:25

多机种 | Batman: Arkham Origins | 美版 | 10月25日
WB Games | 动作 | 对应机种为X360、PS3、Wii U



在《蝙蝠侠 阿克汉姆城》推出两年后，这个系列再一次把玩家带回歌谭市，扮演这里最伟大的英雄蝙蝠侠，并经历一场高潮迭起的冒险。这一回，玩家将会来到故事的最开端，此时布鲁斯·韦恩才刚刚踏上成为英雄之路。在那令人难忘的圣诞之夜，穷凶极恶的犯罪分子首领黑面具对蝙蝠侠发出了悬赏令，令八位致命的杀手齐聚一堂，想要拿下黑暗骑士的人头，为了制服这些穷凶极恶之人，也是为了对抗黑面具的罪恶行径，蝙蝠侠不顾管家阿尔弗雷德的劝告，以身犯险，誓要救歌谭于水火之中。

比起前作《阿克汉姆城》，本作的地图变大了数倍，歌谭市的新城区和旧城区都成为了玩家能够探索和冒险的区域，为了让玩家能够快速地往返于这些区域，游戏中加入了利用蝙蝠飞机快速移动的方式。





除此之外，许多系列特色的元素都得到了保留，蝙蝠侠仍然是使用攻击技和返技为主的战斗系统对抗敌人，各种如蝙蝠镖和勾爪等标志性道具仍然能够在众多场合为玩家提供便利，出谜人谜题和潜行关卡更是一个不少，数量丰富的支线任务和收集要素足以让玩家投入大量的游戏时间。

作为主题的八位刺客也被融入到了游戏当中，玩家会在主线和支线剧情中与他们进行交战，部分角色还是DC漫画宇宙中著名的反派，例如大家熟悉的贝恩和超级佣兵丧钟等等，作为蝙蝠侠宿敌而存在的小丑也有登场，剧情环环紧扣，异常精彩，不容错过。[文 :稀饭]



▶蝙蝠侠与丧钟的对决是游戏中最精彩的BOSS战之一。

WWE 2K14

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | WWE 2K14 | 美版 | 10月29日
2K Sport | 动作 | 对应机种为X360、PS3



《WWE 2K14》与以往的“《WWE》系列”作品一样，通过简单的打击、抓投的组合就能组合出丰富的打法，本作除了传统的对战模式外，最引人注目的莫过于加入了名为“30年摔跤狂热”的单人战役模式，在这个模式中集结了美国职业摔跤联盟过去30年中每年的重大赛事，并且将这些赛事中经典的桥段再现，不论是当年Stonecold与The Rock的大战还是John Cena与The Rock交战痛失金腰带，玩家都可以在这个模式中以第一人称体验。游戏可选人物超过40人，无论是近期大热如Cena的新星还是已经退役如Hulk Hogan的老手都可以选择，而且玩家可以对各种玩法进行任意的设定，十分体贴。[文 :伽蓝]



吃豆人与小鬼们的大冒险

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Pac-Man and the Ghostly Adventures | 美版 | 10月29日
NBGI | 动作 | 对应机种为X360、PS3、Wii U、3DS



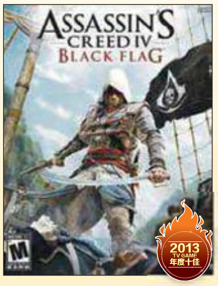
游戏界最著名的吃货——吃豆人迎来了他的30岁生日，本作即是吃豆人30周年纪念作品。尽管吃豆人历史悠久，但以往作品多以小游戏的形式登场，改编成这种大型3D动作游戏相当少见。游戏的故事讲述平和的吃豆人世界遭到入侵，吃豆人和他的伙伴挺身而出对抗鬼怪们。虽然剧情简单，但已经是系列史上少有的丰满了，而且有多名原创角色登场。主题虽然还是传统的吃，但在3D世界中有了更多变化和技巧，视角也由过去的2D俯视改为了3D第三人称。游戏除了普通模式外，还收录了不少迷你游戏，而经典的吃鬼模式也得以3D化再现，老玩家一定会感动不已。[文 :纱迦]



刺客信条Ⅳ 黑旗

★★★★★ UCG评分:28

多机种 | Assassin's Creed IV: Black Flag | 美版 | X360/PS3/Wii U:10月29日、PS4:11月15日、XOne:11月22日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii U



当半英国半美洲土著血统的刺客康纳正在为美国独立而奔忙和战斗时，他恐怕无法想象，自己的祖父，曾经会是一位纵横四海，叱咤风云的大海盗，而且也同样成为过刺客组织的一员，他的名字，叫做爱德华·肯威。

在海盗的黄金年代，加勒比海上充满了旗杆顶部挂着骷髅旗的海盗船，四处掠劫。海盗们过着刀头舔血却又自由自在的生活，时而在大海上与风暴搏斗，时而在追逐载满了货物的商船，时而在陆地上挥霍赚来的钱财。他们当中大部分人都没法善始善终，等待他们的，只有葬身大海或被逮捕后遭到处决的命运。如果不是因为一次偶然的遭遇，成天梦想着要干一番大事的爱德华也会早早地在当私掠者的生涯中结束自己的人生，但最终，他成为了刺客组织中重要的一员，在海盗与刺客的身分中找到了平衡点，并在刺客组织与圣殿骑士的斗争当中，发挥了关键的作用。





既然本作是以海盗为题材，最重要的元素自然就是在前作当中就崭露头角的海战部分。《刺客信条Ⅳ 黑旗》的航海部分经过了大幅度的改造和优化，玩家能够操纵着主角的帆船寒鸦号在整个加勒比海地区环回驰骋，寻找未知的新大陆，探索神秘的海盗，掠劫商船并与前来护航的海军交战，还有搜刮沉船遗迹的宝藏和狩猎鲸鱼。丰富的游戏元素不但让大海区域充满了乐趣，连城镇中也有收集船歌、寻找宝箱和手稿还有开启俯瞰点等要素，加上有趣的据点建设，耐玩度十足。[文：稀饭]



▶安静且效果强大的吹箭是游戏中最好用的道具之一。

Wii Party U

★★★★☆ UCG评分:–

Wii U | Wii Party U | 日版 | 10月31日
Nintendo | 动作 | 无对应周边



任天堂为 Wii U 专门开发的多人同乐游戏，比起前作《Wii Party》而言在各方面都有非常明显的进化。首先游戏针对 Wii Remote Plus 手柄进行了专门的优化，使得操作更加的准确舒适。其次本作收录了上百款各类有趣的小游戏，并且全部都经过精细的设计，非常适合在聚会时一起游玩。收录的游戏一共分为三大种类，其中“TV 聚会模式”是所有玩家通过电视屏幕公平竞争，“House 聚会模式”则是结合电视与 GamePad 提供不对称的游戏体验，而“GamePad 聚会模式”则是专门为 GamePad 手柄设计，玩家可以仅仅通过手柄上的屏幕进行棋牌、足球等对战游戏。[文 :哪尼]



超次次元游戏 海王星 重生

★★★☆☆ UCG评分:–

PSV | 超次次元ゲイム ネプテューヌ Re;Birth1 | 日版 | 10月31日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边



角色全部是现实的游戏业界厂商拟人化，并且故事恶搞当今游戏业界各种事件为卖点的角色扮演游戏“《海王星》系列”第一作重制版，平台从 PS3 转移到了 PSV。本作并未沿用初代备受恶评的战斗系统，而是采用了更为成熟的，系列正统最新作《神次元游戏 V》的战斗系统，□、△、○键分别对应威力、连击、破防三种效果的攻击，玩家可以自由设定动作并在实战中随意搭配使用，可玩性和战略性更高。剧情方面也进行了一些修改，而且原本第二作才登场的妹妹们也会作为隐藏角色加入！而《神次元游戏 V》中登场的**プルルート**和代表 PCE 平台的**ピーチエ**也会作为 DLC 角色登场。[文 :宇宙人]



泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔

★★★☆☆ UCG评分:22

PS3 | ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ 覇王の末裔 | 日版 | 10月31日
Aquaplus | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是“《泪洒三重冠》系列”最新作，继承了前作《花冠之大地》的世界观同时，由全新的角色演绎新的故事。作为比较传统的策略角色扮演游戏，本作无论剧情还是内容都相当厚道。故事部分类似于文字 AVG 的形式展开，战斗部分则是传统的战棋形式，不过所有角色以 3 头身比例的 3D 建模登场。本作主线多达 45 关，有三种难度可随时切换，以满足不同需要的玩家，通关之后还有难度超高的 50 层隐藏迷宫，难度更胜前作的 100 层，分量十足，可游玩时间很长。还好 1.02 更新之后可以继承道具进行二周目游戏，还追加了 Very Easy 难度，使得白金难度下降了不少。[文 :宇宙人]



纸箱战机 战争

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | ダンボール戦機ウォーズ | 日版 | 10月31日
Level–5 | 策略角色扮演 | 无对应周边



本作是继“《纸箱战机》系列”和“《纸箱战机 W》系列”以来的续篇，游戏类型从角色扮演更改为策略角色扮演，玩家需要宏观地把握战场全局。本作依旧有着大量的出场人物和宏大的世界观，讲述在 2055 年，集合了掌上机器人 LBX 高玩的名校“神威大门统合学园”是全世界惟一的 LBX 玩家培养机构，一位叫做濑名新田的转学生通过了严格的入学考试。这时，他与星原光相遇了。怀着希望的新田，被分配到第一小队，卷入到在学校开展的“战争时间”战斗当中，从而揭开当中的谜团。游戏由 RPG 部分和战场部分构成，玩家需要利用丰富的武器和定制装备在战斗中取胜。[文 :时雨]



十一月 NOV

11月5日 Square Enix召开发布会，正式公布其云游戏技术“Project FLARE”，将对应《DQX》等游戏。

11月6日 索尼宣布PS3累计销量已突破8000万台。



11月7日《COD幽灵》上市，首日出货额突破10亿美元。

11月8日 SCE香港召开新闻发布会，宣布港版PS4将于12月17日发售，定价3380港币，首发游戏多达23款。

11月15日 PS4于北美上市，首日实际销量即突破百万台，创造游戏主机历史上的最高纪录。

11月15日 任天堂大举入股NicoNico视频网站运营商Dwango，消息传出后两家公司股价均大涨。

11月20日 EA宣布与迪士尼达成10年的《星球大战》相关游戏授权协议。

11月22日 Xbox One于全球13个国家与地区同日上市，首日全球销量突破100万台。

11月23日 id Software创始人John Carmack宣布辞职，今后将专心担任Oculus VR公司首席技术官。

11月24日 Atlus公司举办网络发布会，公开了包括《女神异闻录5》在内的多款游戏。

11月25日 苹果公司确认其已经收购Kinect技术研发商PrimeSense公司。

11月29日 PS4于欧洲上市。



COD幽灵

★★★★★ UCG评分:25

多机种 | Call of Duty:Ghosts | 美版 | 11月5日
Activision | 主视角射击 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4、Wii U



Infinity Ward开发的《COD现代战争》系列”奠定了《COD》在业界的龙头地位，《幽灵》作为新系列的开始，延续了系列的众多传统。游戏的次世代版随两大新主机首发，拥有更优秀的图像效果。

游戏由战役、多人和灭绝三大模式组成，取消了过去的特别行动模式。游戏的战役部分聘请史蒂芬葛汉撰写剧本，通过数名GHOST成员的视角，见证了人类新一轮的浩劫。和过去一样，战役部分的演出效果堪比好莱坞大片，这次玩家还要上天下海，再配合各种神奇的未来科技，18关流程让人大呼过瘾。



游戏的多人模式随版本不同而有区别。本世代版只支持最大12人对战，次世代版支持最大18人对战，但地图没有变化，因此激烈程度不可同日而语。这次多人模式引入了战队系统，玩家可以选择不同的队员来控制，每个队员都可以单独成长并调配装备。玩家还可以编成一支战队作战，即使玩家不在线，AI也会控制战队进行攻防。此外多人模式中增加了场景破坏效果，是一大进步，但并不算明显。



全新的灭绝模式强调4人联机合作。玩家的目的是破坏异形的巢穴并成功脱出。这个模式的可玩性很高，等级和装备独立于其他模式，玩家需要通过完成挑战和消灭异形来获得技能点数和金钱，然后不断强化和购买装备。该模式还有等级设定，等级提升之后可以选择更强力的装备，从而使得逃脱之旅更加轻松。[文：纱迦]



▶战役模式的开场就是堪比《地心引力》的壮丽宇宙场景。

救世之吻

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | エクステトラ | 日版 | 11月7日
Furyu | 角色扮演 | 对应机种为PSV、3DS



本作的制作阵容相当豪华，人物设定由TONY和**エナミカツミ**担任，主题曲由下村阳子制作，并请来了ClariS进行演唱。游戏以忽然与东京相结合而产生变异的异世界**アメイジア**为舞台，而玩家作为救世主“棱镜骑士”则必须为了阻止世界的灭亡挺身而出，在由新宿、涩谷、秋叶原等熟悉的地方变异成的迷宫中进行冒险，寻找其他被赋予了使命的“棱镜骑士”，以及拯救那些被虚无同化的人们。“亲吻”是本作非常关键的元素，主角必须用“亲吻”来传递自身的力量，而其他角色只有通过这一方式才能进行觉醒，并发动强力的“棱镜技能”。[文：哪尼]



秋叶原之旅2

★★☆☆☆ UCG评分:20

多机种 | AKIBA'S TRIP2 | 日版 | 11月7日
Acquire | 动作 | 对应机种为PS3、PSV



PSP游戏《秋叶原之旅》的续作，游戏的舞台依然是ACG圣地秋叶原，而此次玩家要与名为“魔骸者”的敌人进行战斗，保卫秋叶原的和平并探究出事件背后的真相。借助于机能的提升，本作在画面表现上有不小的进化，无论是对人物、场景还是秋叶原整体氛围的刻画都更加到位，玩家甚至在能在街上听到中文的广播公告。前作中诸多恶搞元素在本作中更上一层楼，尤其是作为系列特色的“扒衣系统”，本作不仅可以携带一名女主角进行战斗，还可以与她们配合进行连携扒衣，很具观赏性。另外，游戏的主线流程虽然不长，但四种难度和五个结局充分保证了耐玩性。[文：哪尼]



御姐武戏Z 神乐 with NoNoNo

★★★☆☆ UCG评分:–

PS3 | お姉チャンバラZ ~カグラ~ With NoNoNo! | 日版 | 11月7日
D3 Publisher | 动作 | 无对应周边



《御姐武戏 Z 神乐》原为 2012 年初于 X360 上登场的动作游戏，玩家要控制一对美艳的姐妹花对抗无穷无尽的丧尸大军。虽然是一款低成本作品，但视角、手感等 3D 动作游戏重视的元素都做得中规中矩，加上美女打丧尸的独特风格，吸引了不少玩家。PS3 移植版除了保留原作的全部内容并消除 BUG 之外，更加入了来自同厂作品《梦幻俱乐部 ZERO》的角色——诺诺诺，这也是标题中 With NoNoNo 的含义。来自未来的诺诺诺通过攻击敌人来积攒能量，之后向时空局请求攻击支援。当诺诺诺进入暴走状态时，更是会穿上原作的招牌带子装，令人大喷鼻血。[文 :纱迦]



重装机兵4 月光的歌姬

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | メタルマックス4 月光のディーヴァ | 日版 | 11月7日
角川Games | 角色扮演 | 无对应周边



以战车、人类和战狗为主题的老牌 RPG 系列初次登陆 3DS 平台，在保留了系列核心玩法和风格的同时全面 3D 化，并引入了过场动画和知名声优。故事上讲述传说的“大破坏”毁灭了全世界，人类濒临灭亡，幸存下来的人们在荒废的世界艰难营生。大破坏过去了 50 年，在一座小岛上，少年雏田和养育自己的亲人吉布与萨沙 3 人过着平静的生活。但在某天遭到了怪人的袭击，绑架了吉布，雏田等人幸运逃脱，而围绕着他的身世等谜团也开始浮出了水面，他们将在广阔的世界中开始冒险。在系统上，本作增加了可使用的职业数量增至 8 种，技能强化和第六炮孔等细节调整让游戏的策略性增色不少。[文 :时雨]



幽浮 以敌制敌

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 | XCOM: Enemy Within | 美版 | 11月12日
2K Games | 策略 | 对应机种为X360、PS3



XCOM 部队与外星人的战斗正在逐步地升级，随着敌人投入越来越多的强大外星科技单位，XCOM 一方的科技力量已经逐渐变得捉襟见肘，为了能够继续战斗下去，许多 XCOM 的战士们作出了牺牲，把自己的身体与从外星人物品中研究出的前沿技术融合，变成了拥有钢铁之躯或是强大肉体的超级战士，投身到最前线当中。这就是《幽浮 以敌制敌》的故事背景，这款资料片作品本身就包含了前作《幽浮 未知敌人》的内容，同时还新增加了 47 张新地图，旧有的地图也经过重新的制作，玩家可以使用新的战斗单位机甲战士，也可以让一般士兵接受生化改造增强战斗力。[文 :稀饭]



大合奏！乐团兄弟P

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | 大合奏！バンドブラザーズP | 日版 | 11月14日
Nintendo | 音乐 | 无对应周边



作为系列的最新作，本作延续系列特色，玩家既可以一个人单机演奏，也可以面联或者利用 WIFI 连接到互联网和其他朋友一起合作。与以往的作品相比。本作升级了游戏音质，增加音乐谱面的分类与可使用乐器数量，玩家还能制作自己独特的“音乐人”形象。依靠 VOCALOID 技术，游戏中收录了大量男女声的资料，也可辨认出录音与玩家的头像，并可以对声音的年龄做出一定的调整。同时游戏可以让玩家自由编程，自己制作出喜欢的谱面和音乐，并且将它分享给其他玩家游玩。游戏引入了通用的“番茄”货币，玩家可以利用该货币来下载官方提供的数千首音乐，极大地扩展了游戏的耐玩性。[文 :时雨]



噬神者2

★★★★★ UCG评分:25

多机种 | God Eater 2 | 日版 | 11月14日
NBGI | 动作 | 对应机种为PSP、PSV



追求高速、爽快狩猎的“《噬神者》系列”第二作，游戏的系统在前作基础上进行了大刀阔斧的改动。玩家使用的武器依然是可在枪、剑两种形态之间变形的神机，新增近战武器有蓄力枪和喷射锤，而前作的三种刀身也进行了适当的调整，让 5 种近战武器个性更加明显，而枪形态则加入了擅长近战的霰弹枪身。新加入的血技成为了本作的核心。游戏中几乎任何攻击动作都有对应的血技，玩家只要不停地使用该动作就能继续熟练度，熟练度到达 100% 之后就会出现血技。装备了血技之后该动作会发生变化，不仅威力更高而且带有各种辅助效果，更重要的是演出效果非常酷炫。正因为血技的存在，哪怕是同一种武器也有不同的作战方式。





曾经毁掉游戏平衡性的自制子弹系统在本作依然保留，玩家可以选择不同飞行轨迹和效果的弹头组合成子弹使用。但是为了控制平衡性，子弹必须针对枪身种类进行制作，而不同枪身可用模组数量以及首发弹头种类都有相应限制。此外还加入了 BB 弹系统，跟血技一样，不断地使用枪模式也会积蓄熟练度让 BB 弹等级提升，升级之后在制作子弹的时候能够加入变异芯片，让不同枪身的特性差异进一步拉大。而作为一款共斗游戏，本作有很多让玩家联机的时候互相帮助的系统，比如同伴救援，同伴耗光 HP 倒下之后，玩家可以在 30 秒之内过去分一半 HP 给他将其救活，只可惜目前不对应网络联机。[文 :宇宙人]

▶种类丰富的酷炫血技为战斗带来了全新的爽快感。



徽章机器人DUAL 甲虫版·锹形虫版

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | メダロットDUAL カブトVer.クワガタ Ver. | 日版 | 11月14日
Rocket | 角色扮演 | 无对应周边



早在1997年便诞生的《徽章战士》系列”一直是任天堂掌机的常客，所以2013年推出的《徽章机器人DUAL》也理所当然地登陆了3DS平台。这款作品分为两个版本，分别是《甲虫版》和《锹型虫版》。游戏本质上是一款RPG，不过有着机器人题材游戏中常见的身体零件更换和动作性十足的战斗系统，玩家将会扮演一位新手徽章战士，在经过一番波折后加入了致力于预防罪犯利用徽章战士从事不法行为的正义团体MMF，开始了自己除暴安良，顺便收集徽章战士零件的历程。游戏的战场有地形概念，玩家需要根据敌人和场地特点更换部件来克敌制胜，非常考验策略头脑。[文:稀饭]



星霜的女战士

★☆☆☆☆ UCG评分:–

3DS | 星霜のアマゾネス | 日版 | 11月14日
Arc Syetem Works | 角色扮演 | 无对应周边



在一个只剩下女性的世界里，有一颗专门作为监狱使用的星球——乌尔卡廷。这个星球被认为一旦进去了就再也不可能离开，一辈子都要在里面服刑的地方。主人公眼带以及她的小伙伴们为了从这个星球越狱，展开了寻找远古文明中留下来的太空船的冒险。本作是一款比较传统的角色扮演游戏，迷宫探索部分采用第一人称走格子的形式。可用角色有6人，每个人都有非常鲜明的职业风格，发动技能时有特写画面。击败了其他女性敌人之后还能进入非常绅士的因子解放小游戏。玩家可以通过触摸屏触摸、调戏她们，让她们因子解放，收集到足够的因子后还能开启特殊的奖励模式和隐藏迷宫。[文:宇宙人]



杀戮地带 暗影坠落

★★★★☆ UCG评分:23

PS4 | Killzone:Shadow Fall | 美版 | 11月15日
SCE | 主视角射击 | 无对应周边



作为PS4的首发游戏，《杀戮地带 暗影坠落》相比其他首发游戏要显得更有次世代范儿，出色的游戏画面让人一眼就能看出机能上的进化。游戏的故事讲述了海尔刚在战败后，维克塔政府将其收容并在维克塔内分墙而治，可惜这虚伪的和平并未维持太久，玩家需要扮演名为卢卡斯的主角阻止全面战争的爆发。单机战役部分很长，但节奏相对偏慢，因此容易使得让人感觉有点冗长。单人战役中增加了名为OWL的无人机，这个无人机集攻击、防御等各种功能于一身，活用这个系统可以为攻关带来不少的帮助。肾上腺系统的加入让游戏的容错率提高，因为肾上腺不仅可以发动子弹时间，而且可以借助其作为媒介复活。游戏共有98个收集要素，它们分布在游戏的各个区域，





而完全收集后可以对游戏的故事有更深入的了解。多人模式的表现不过不失，虽然相比《杀戮地带3》的职业有所减少，变成只有侦察兵、突击兵以及支援兵3种职业，但是每个职业并不像过去一样只有主要技能以及次要技能两种，因此在不同的技能组合下每个职业变得更加多元化。网战模式除了刺杀VIP这个玩法以外，其他玩法基本被一一保留，而且每个玩法还细分为数种玩法。游戏的白金难度相当高，主要是由于需要在网战中将所有职业的所有技能提升至最高的11级，因此白金时间保守估计也需要150小时以上。值得一提的是，游戏还有官方中文版，中文翻译质量不俗，值得推荐。[文:伽蓝]



▶游戏的光影效果十分细致。

KNACK

★★★☆☆ UCG评分:21

PS4 | KNACK | 美版 | 11月15日
SCE | 平台动作 | 无对应周边



本作是一款卡通奇幻风格的原创游戏，是PS4港版首发游戏中惟一对应简体中文的作品。游戏的画面色彩丰富，小细节也很多，大量物体的实时演算展现出了PS4的部分新机能。但受题材所限，画面表现不够惊艳，故事也给人以低龄的印象。实际上本作有着接近于《古惑狼》的传统平台动作游戏的乐趣，难度也比想像中要高出许多。流程共分13大关，通关需要10小时左右。一周目通关后会开启新的挑战模式，完成全部收集、挑战、奖杯等要素则需要35小时以上。游戏支持双人同乐，由于体力机制不同，2P的加入可以明显降低难度，与免费手机游戏的联动也很实用，且颇具创意。[文:胜负师]



极品飞车 劲敌

★★★☆☆ UCG评分:21

多机种 | Need of Speed Rivals | 美版 | 11月19日
EA | 竞速 | 对应机种为X360、XOne、PS3、PS4



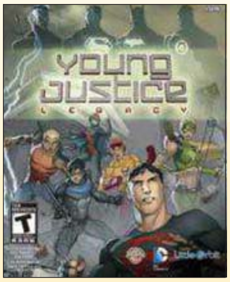
本作是EA旗下《极品飞车》系列”最新作，作品名中的“劲敌”意指的是警察与赛车手两个大对头，在据点中玩家可在两者间任意切换，以不同的身份体验不同的赛事。借由寒霜引擎3的强大性能，游戏的光影效果十分出色，在游戏中的沙地和雨天等场景尤为明显。本作车辆可以在据点更换与改装，车辆改装除了强化对性能方面的改装外，还可以自定义设计贴纸。游戏采用了开放世界的设定，当玩家作为警察的时候可以随时对违规超速的赛车手进行追捕，还可以使用各种路障等道具阻拦赛车手的去路。作为赛车手的时候，玩家可以参加分布在各地的比赛，并从警察的追捕中逃脱。[文:九兵卫]



少年正义联盟

★★☆☆☆ UCG评分：17

多机种 | Young Justice: Legacy | 美版 | 11月19日
WB Games | 动作 | 对应机种为X360、PS3



改编自动画《少年正义联盟》的本作是一款以团队为单位战斗的动作游戏，其故事发生在动画第一季和第二季之间，剧情由动画的编剧 Greg Weisman 和 Brandon Vietti 创作，保证了与动画之间的连贯性，并补充了两季之间的剧情空白。在战斗部分，玩家将会控制一个由三位英雄组成的小队，对抗各种正义联盟的敌人。不同队友有着不同的特殊能力，能够在特定情况下发挥作用并互相配合。游戏共有 15 个关卡，12 个可用角色，通过 DLC 还能够新增 4 个可用角色。12 个 DC 宇宙中的著名反派也会在故事中陆续登场，带给玩家们意想不到的强大挑战。[文：稀饭]



海贼王 无尽世界 红

★★★☆☆ UCG评分：—

3DS | ワンピース アンリミテッド ワールド レッド | 日版 | 11月21日
NBGI | 动作 | 无对应周边



游戏以卡通渲染的画面很好地还原了原作的细节风貌。在战斗中，攻击时的按键操作非常简单，但实际上攻击方式并不单调，除了靠组合键发动的必杀技，还有需要按照一定的按键顺序来操作才能发动的特殊连续技。当连续技每一击都命中敌人时，还会进入“Break Rush”状态，从而提升攻击力。另外，只要在不同的时机按下 A 键，就可以分别使出防御、反击和回避。本作支持 4 人联机，在冒险的途中，除了战斗寻宝、推动剧情和发展自己的据点，还能和朋友一起玩钓鱼、捕虫等小游戏，而且在完成了故事模式后，会有大量的支线任务可供游玩，是原作迷不可错过的佳作。[文：初心者]



超级马里奥 3D世界

★★★★★ UCG评分：27

Wii U | スーパーマリオ 3Dワールド | 日版 | 11月21日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边



本作是 3DS 平台的《超级马里奥 3D 乐园》的续作，也是 WiiU 平台的首款“3D 马里奥”。本次冒险的舞台是由透明水管构成的奇妙大陆“妖精之国”。库巴本次的目标不再是碧奇公主，而是居住于此的妖精们，碧奇公主将和马里奥、路易、小蘑菇等人一起来拯救这片美丽的世界。玩家可以在四名角色中任选其一开始游戏，如果有多位玩家的话，也可同时让数位角色一起闯关。通关一遍后打通第 9 个世界的第 2 小关，还可开启隐藏角色罗塞塔。5 名角色的基本操作相同，但在各个能力方面存在着些许差别。关卡设计时既保留了传统“马里奥”的横版过关元素，同时引入了时下颇为流行的 3D 沙箱成分，玩家能在一个相对开放的场景内自由探索，时不时的都会有令人会心一笑的新发现。新增的“猫咪变装”是本作的核心元素，变成猫咪后就可以攀爬上原本上不去的墙壁，获得隐藏起来的绿星或印章奖励品。而在消灭敌人时，猫咪装与前作的狸猫装也有着异曲同工之妙。绿色的星星相当于是金币，每关各有 3 枚，它们除了会隐藏在一些不容易发现的地方外，有些则是要达成特定条件后才会出现，比如追上逃跑的兔子、或是完成隐藏房间中的小任务等等，通关后，还会出现 4 个全新的世界等待玩家们挑战。此外本作还充分发挥了 GamePad 的功能，玩家可以摇动 GamePad 来观察更广阔的地形，也可以对着麦克风吹气来赶走一些迷你酷栗宝，甚至能通过按住怪的方式直接影响到它们的行动。[文：八重樱]







▶四人同时游戏时，不但能相互帮助，更可以相互竞争，看谁能取得最高分！

闪电归来 最终幻想XⅢ

★★★★☆ UCG评分：23

多机种 | Lightning Returns:Final Fantasy XIII | 中文版 | 11月21日
Square Enix | 角色扮演 | 对应机种为X360、PS3



本作是《最终幻想XⅢ》系列的最终作，而且中文版与日版同步发售。本作讲述在距离上一作 500 年后世界最后的 13 天里所发生的故事，为属于《最终幻想XⅢ》的水晶神话画上一个圆满的句号。主角依然是玩家们所熟悉的闪电，游戏的大多数时候队伍里只有闪电一人，惟独在完成主线时白色陆行鸟和初代作的队友牙会临时成为队友，操作人物锐减反而让闪电的性能得到大幅度提升。本作的卖点之一换装系统不仅仅只是衣服好看，它们还有各种各样的固定效果，每件衣服能够装备四个技能，战斗时可装备三件衣服，进行服装的切换来积攒 ATB 槽战斗便是本作系统的主旋律。

本作的另一个卖点则是与现实时间同步的时间流逝，在游戏里玩家需要通过打怪来积攒 CP 暂停时间，否则一个地区的主线跑下来之后时间也用的差不多了。本作需要完成各地区的主线来延迟世界毁灭的时间，主线的完成方法多种多样，例如悠斯南地区的主线需要拿到指定数量的烟火，烟火可以打斗技场、可以与陆行鸟女郎对话获得、可以打支线等等，所有主线完成后才能进入最终章剧情，在这期间剩余的时间消耗完的话就会 GAME OVER。各地区的敌人打倒至一定数量时“最后一只”就会出现，将其打败后该种族就会灭绝。除了主线之外还有 66 个支线与 83 个祈愿画布任务在等着玩家们完成，完成了一定数量之后能够开启第 14 天的隐藏迷宫，挑战强大的隐藏 BOSS。[文：秋沙雨]







▶外表酷炫而且实用性强的换装是最大的亮点

太鼓之达人 Wii U

★★★☆☆ UCG评分:–

Wii U | 太鼓の达人 Wii Uば～じょん! | 日版 | 11月21日

NBGI | 音乐 | 无对应周边



本作收录歌曲多达70首，新增了V家、偶像大师和超级马里奥等主题动画和曲目，通过网络配信还有免费的曲目可以下载，同时也有收费的每月配信曲目。游戏有两种操作模式，既可以将GamePad屏幕用作太鼓的部分，在触摸屏上点击演奏，也可以脱离电视屏幕，在GamePad上完整显示游戏画面。新的多人演奏模式，可以4人轮流参与同一首曲子，玩家需要看准接力演奏的时机，从而延续自己的连击数。本作中太鼓的可修改纸娃娃部件增加到5种，随着游戏的进行，当达成特定的挑战时，就会在印花册上盖章，开放各种游戏要素，比如新的曲目、新的太鼓颜色和配饰等等。[文:初心者]



新·萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士

★★☆☆☆ UCG评分:–

多机种 | 新·ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～アーランドの炼金术士～ | 日版 | 11月21日

Gust | 角色扮演 | 对应机种为:PS3、PSV



本作是PS3版《萝萝娜的工作室》的重制作，同时也是Gust的20周年纪念活动代表作之一。游戏的剧情和原版大致相同，但是建模、系统和后日谈的追加让本作更像是一部全新的作品。原版的Q版建模全部焕然一新变成了等身比例的建模，同时还追加了大受好评的换装系统，战斗系统与调和系统也得到了大幅度的进化。在结局后追加的日后谈“延长线”更是让“艾兰德”系列的另外两作主角穿越过来再次实现师徒三人共斗。如果主机里有“《工作室》系列”其他作品的话还能够获得追加的特典服装，其中包括PS3的5作与PSV的2作，两个机种获得的服装都是不一样的。[文:秋沙雨]

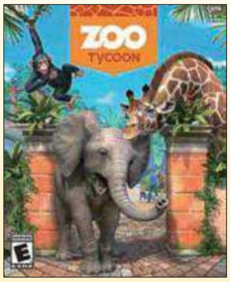


动物园大亨

★★★☆☆ UCG评分:–

多机种 | Zoo Tycoon | 美版 | 11月22日

Microsoft | 模拟经营 | 对应机种为X360、XOne



《动物园大亨》是PC上超受好评的模拟经营大作，这次登陆家用机平台的新作，拥有比过去大得多的地图，同时游戏画面也加强了很多，动物更是制作得栩栩如生。在游戏中玩家既可以扮演高高在上的动物园创作者，也能够以游客身分在自己创造的动物园里观光。动物园的一草一木都可以由你来创造。为不同的动物创造良好的栖息地是你的主要任务，同时还要考虑到游客的方便，以便赚到足够的钱让动物园生存下去。游戏中登场的动物超过30大类，同类动物还可以繁衍出全新的后代。而扮演游客时可以和其他人交流，更可以享受近距离观察并喂食动物之类的互动。[文:纱迦]



丧尸围城3

★★★★★ UCG评分:26

Xone | Dead Rising 3 | 美版 | 11月22日

Microsoft | 动作冒险 | 无对应周边



沙箱式丧尸游戏系列的最新作。借助Xbox One的强大机能，游戏的舞台比之前两作加起来还要大得多，因此游戏大大加强了载具的作用。同屏丧尸数量史无前例地多，能够让玩家充分享受屠杀丧尸的快感，而且一旦进入游戏后就是零读盘，一改前两作的最大问题。游戏内容方面同样有着巨大的进化，游戏中保留了2代大受好评的武器合成系统，总共有101种合成武器供玩家使用，其中不乏一些夸张到无稽的强力组合，新增的合成载具更是让游戏的爽快度达到了顶峰。游戏的第二屏应用更是典范，让游戏乐趣成倍上升。本作堪称目前次世代上最具可玩性的游戏。[文:纱迦]



极限竞速5

★★★★★ UCG评分:27

Xone | Forza Motorsport 5 | 美版 | 11月22日

Microsoft | 竞速 | 无对应周边



作为当今竞速游戏的佼佼者，“《极限竞速》系列”依靠真实的操纵驾驶体验赢得了不少玩家的青睐。如今最新作《极限竞速5》随着Xbox One的登台一同亮相，并首次实现了1080p的全高清画面以及60帧的流畅程度。不仅如此，本作的光影效果也相当出色，透进车窗内的和煦阳光以及照在车上的反射光线都相当华丽。作为最重要的赛车建模也有了飞跃的进步，不仅在多边形参数，质地清晰度有了大的突破，在许多细节上也精益求精，就连橡胶上的擦痕以及磨损的混凝土质感都能一一表现。依靠云技术，云端服务器将收集玩家的游戏数据，让游戏中出现的AI更睿智。这代作品强调了实时竞速和实时调整，通过“驾驶代理”，AI会学习玩家操纵赛车时的习惯，包括哪里开始加速，哪里减速，弯道过弯习惯，甚至一些小动作小伎俩都会学到。同时，在玩家不在线时，驾驶代理仍会在线上进行比赛，当玩家再次登录时，还能获得在线代理赢得比赛的奖金。而这些数据也将应用在对手的AI上，比如你的亲朋好友的驾驶习惯，让玩家在游玩的过程中始终处于一个真实的世界当中。为玩家构建了一个“真实的”虚拟赛车环境。云端AI不仅仅用在AI的构筑上，还将无缝地应用到玩家的其他设置和爱好当中，为每一个玩家提供最贴切最独一无二的游戏内容。游戏中的自定义内容非常丰富，并将这些信息展现给玩家，打造无缝的游戏体验。[文:时雨]







►依靠Xbox One的高机能，游戏的画面表现相当优秀。

崛起 罗马之子

★★★★☆ UCG评分:22

Xone | Ryse:Son of Rome | 美版 | 11月22日

Microsoft | 动作 | 无对应周边



由Crytek打造的本作，原为Kinect专用的X360游戏，后被改为传统玩法的Xbox One游戏。游戏以在欧美经久不衰的古罗马为题材，讲述主人公马吕斯在复仇之旅中逐渐发现罗马帝国惊天秘密的故事。和Crytek出品的绝大部分游戏一样，游戏的画面制作得相当优秀，代表着当今电视游戏界的最高水平，甚至有国外媒体认为其画面之强已经达到了史无前例的地步。而且游戏不光是技术出众，美工也极其优秀，古罗马的壮丽之美在游戏中得到了淋漓尽致的表现。



游戏的卖点是QTE式的战斗，当玩家将敌人打至濒死时，按键即可发动华丽的终极技。玩家要根据敌人身上光的颜色来决定按键指令，成功之后不仅有华丽的演出，而且能获得4种增益效果。而当身



边的两个敌人同时满足终极技发动条件，更是可以发动超级华丽的双杀终结技。虽然游戏中会频繁出现终极技，但设计者很细心地设计了数十种不同演出效果的华丽动作，使得玩家实际游玩时并不会感觉单调。而除了普通的打斗之外，游戏还设计了组成罗马方阵、操作大型弩箭这样的桥段，让游戏的流程更加丰富。

除去单机部分外，游戏还提供了网络模式。网络模式支持两名玩家并肩战斗，对抗一波又一波来袭的敌人，并赚取经验来提高等级。此外游戏还完美支持Xbox One Smartglass，利用移动平台为游戏带来额外乐趣。[文：纱迦]



▶除了惊人的画面表现之外，角色的表情也同样能带给玩家属于次世代的震撼。

撕纸小邮差

★★★★☆ UCG评分:24

PSV | Tearaway | 美版 | 11月22日

SCE | 动作 | 无对应周边



《撕纸小邮差》是由《小小大星球》的制作组Media Molecule开发的一款原创新作，以独特的“纸艺”为主题。进入游戏后，玩家将以“神”的身分来引导小小的邮差IOTA或是ATOI，在完全由纸张构建起来的童话世界中展开冒险。在小邮差那信封造型的脑袋里，存放着要传递给真实世界玩家的一条信息，玩家必须通过点击触摸板消灭敌人等手段帮助弱小的小邮差克服重重困难，最终将信传达到玩家手中。游戏同时活用了前后摄影机的功能，营造融合虚拟与现实的扩增实境乐趣。此外还能用摄像头拍摄下图中看到的角色，它们都会被收纳到纸艺收藏中。玩家可以在游戏中专注于虚拟与现实互动体验，重拾自己的童心。[文：八重樱]



初音未来 未来计划2

★★★☆☆ UCG评分:24

3DS | 初音ミク Project mirai 2 | 日版 | 11月28日

SEGA | 音乐 | 无对应周边



《初音未来 未来计划》系列”的最新作，游戏依然采用了可爱的三头身建模，不过对整体的系统则进行了大刀阔斧的改革。首先是将前作中褒贬不一的指针式谱面改为了更为主流的线性轨道式，让游戏的操作体验更加流畅。另外本作更为注重玩家与初音等Vocaloid角色之间的互动和养成，除了有换装和房间装饰等传统元素外，我们甚至还能通过语音和角色们进行简单的交流。曲目方面，本作在收了前作中21首曲目的基础上，增加了26首新曲，总曲目高达47首，非常的厚道。值得一提的是，游戏还额外收录了SEGA自家的噗呦噗呦小游戏，趣味性十足。[文：哪尼]



假面骑士 旅行者战记

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS | 仮面ライダ－トラベラ－ズ战记 | 日版 | 11月28日

NBGI | 动作 | 无对应周边



本作是《假面骑士》系列”游戏首次以原作中出现的街道为舞台，玩家将在《假面骑士W》《假面骑士OOO》《假面骑士Fourze》与《假面骑士Wizard》等几个作品的世界中体验到全新的原创故事，其中的主角骑士与敌人也将悉数登场，游戏中甚至还加入了2013年最新的假面骑士“铠武”，他会以关键人物的身份活跃在游戏中。游戏会采用线性动作战斗系统，只需简单的按键组合就可以使用华丽的必杀技。触摸屏就是假面骑士的腰带，当上屏触发变身的剧情后，玩家就能通过触摸屏按原作的腰带操作完成变身，变身后也能同样根据原作转换为各种不同形态。[文：九兵卫]



美食的俘虏 究极生存战

★★★☆☆ UCG评分:–

3DS | トリコ アルティメットサバイバル | 日版 | 11月28日

NBGI | 动作冒险 | 无对应周边



本作是人气漫画《美食的俘虏》的同名改编游戏，从前作的2人共斗进化成了本作的4人共斗，舞台是四季岛，分为春夏秋冬与地下空洞五个区域，玩家可操作的角色多达14人，每个角色的动作特性都是不一样的，加上为数众多的任务与素材收集，让游戏的可玩性大幅度上升，平时获得的道具还能够用来装饰据点。通过角色育成系统还能够给操作角色装备上各种不同的技能，空中技与地上技都有不同的效果。在做任务时或钓鱼时获得的素材能够通过料理才制作成各种各样的佳肴，给指定的角色吃下去后能够升级或习得各种技能，制作成便当还能够在做任务时吃。[文：秋沙雨]



真·三国无双7 with 猛将传

★★★★☆ UCG评分:23

多机种 | 真·三国无双7 with 猛将传 | 日版 | 11月28日
Koei Tecmo | 动作 | 对应机种为PS3、PS4、PSV



《真·三国无双7》的本传发售后会出《猛将传》这是所有玩家都心知肚明的事，而令人诧异的是，这次光荣不仅仅推出了猛将传，还推出了本传+猛将传捆绑形式的《真·三国无双7 with 猛将传》，并同时在PS3与PSV平台发售。在本作里，作为系列大BOSS般存在的吕布升格为主役角色，拥有了属于自己的故事“吕布传”，同时追加了陈宫、吕玲绮、于正、朱然等新角色与新事件，同时在系统平衡性上本作也做了不少的调整。本作同时还是港版PS4首发阵容里惟一一部日式游戏，内容与PS3版一样，不同之处就在于提高了画面的光影效果与同屏人数，游戏帧数也十分稳定。[文:秋沙雨]



罪恶少女 邀请函

★★☆☆☆ UCG评分:–

PSV | クリミナルガールズ INVITATION | 日版 | 11月28日
日本一 | 角色扮演 | 无对应周边



本作是日本一2010年推出的PSP游戏《罪恶少女》移植版。游戏的7位女主角都是一些生前将会犯下重罪，但是现在还不至于下地狱的“半罪人”，玩家担任教官角色，带领她们通过塔的重重试炼，让她们改过自新。本作的战斗系统比较特别，玩家可以选择4位角色出战，但是不能直接给她们下达指令，每个回合她们会各自提出一个建议，比如全体攻击或者回复等等，玩家只能从中选择一个建议并让她们执行。提升角色能力的方式是进行各种绅士的“调教”。本作的移植不仅画质提升，调教部分也针对触摸屏操作进行了改良，可用角色增加了2人，此外还加入了全新的剧本。[文:宇宙人]



十二月 DEC

12月3日 索尼宣布PS4全球实际销量已突破210万台，欧洲首发70万台。

12月4日 SCEJA召开PS游戏大奖颁奖礼，《横行霸道V》成为首个获得白金奖的非日系游戏。

12月5日 Square Enix王牌画师吉田明彦宣布辞职。

12月7日 SpikeTV召开年度盛会VGX颁奖礼，多款大作公布最新情报，《横行霸道V》获年度大奖。

12月11日 微软宣布Xbox One全球销量突破200万台。

12月12日 据传行货Xbox One可能将于2014年9月正式入华。

12月17日 PS4正式于香港地区上市。

12月18日 SCE台湾在台北、台中、高雄三市同时举办PS4首卖会。

12月18日 任天堂召开网络直面会，公布了《塞尔达无双》等令人意外的新作。

12月18日 日本CyberFront公司于宣告解散。



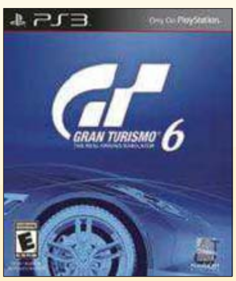




GT赛车6

★★★★★ UCG评分:25

PS3 | Gran Turismo 6 | 中文版 | 12月5日
SCE | 竞速 | 无对应周边



本作是“《GT赛车》系列”最新作，也是该系列15周年纪念的作品，游戏中收录超过1200辆车与37条赛道，其中包括著名的银石赛道。本作获得了横滨橡胶与KW Automotive等知名厂商的技术支持，使玩家的驾驶体验更加真实。在诸如车辆轮胎模组、悬吊模组与空气动力学等方面，制作组先收集了大量的实车运行数据与模拟计算，再将所得的反馈数据用于游戏制作中，还原了车辆在现实中的真实表现。本作的车辆模组绘制使用了次世代的“适应性曲面细分技术”，此技术会根据游戏镜头的距离与位置实时改变车辆的多边形，因此无论玩家从何角度观察都能看到清晰细致的车辆。为了表现出现实风景的广大动态范围，本作的HDR动态范围是《GT赛车5》的50倍，减少了曝光不足与过曝，在实际游玩的过程中玩家可以明显感觉到车身周围环境景深变化。天气系统也是本作的一个亮点，通过调查取证与GPS所记载的记录，对现实赛道的气象变化做了最大程度的还原，周围的风景会随着时间流逝发生光影变化，本作甚至还能在夜间赛道观看到星象运行。游戏过程中会逐渐开启如“古德伍德速度节邀请赛”等在众多赛车圣地展开的特别活动让玩家挑战，备受好评的“相片模式”能让玩家的爱车在世界有名的景点留影纪念。拿起手中的控制器，进行一场浪漫的跑车之旅吧。
[文:华尔兹]







▶呼啸而过的赛车，飞扬的落叶。

2013年度十佳游戏

- 最后生还者（PS3）
- 战神 超凡（PS3）
- 超凡 双生（PS3）
- 鬼泣 DMC（PS3）
- 狡狐大冒险 时空神偷（PS3）
- 墨西哥英雄大冒险（PS3）
- KNACK（PS4）
- 光电战机（PS4）
- 胧村正（PSV）
- 灵魂献祭（PSV）



年度感言 去年说自己不会再过分在意奖杯，这一年下来也算是“一定程度”兑现了承诺，白金取得数量从2012年的110个骤降至80个，其中PSV白金25个，PS4白金也有3个。数量降了，游戏体验倒是更舒坦了，第三十年的游戏生涯依然是一本满足。只是有一点比较遗憾，数十甚至上百小时的那种RPG一年都没能尝试一个，希望近期可以弥补。次世代来临之后，自己的主战平台从两个变成三个，心有余而时间不足的情况自然更加严重，看来2014年得再把数量降一降，进一步提高质量。

机灵粉碎者

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS | ガイストクラッシャー | 日版 | 12月5日
Capcom | 动作 | 无对应周边



在游戏中，主人公的使命是对抗金属生命体怪兽“盖斯特”，而依靠的武装便是用怪兽身上的“盖金属”制成的变身铠甲。这种铠甲可以变换形态，包括人型形态、武器形态和极限形态，而随着形态的改变，属性、攻防能力和攻击招式也会变化。武器形态下的主人公可以使用铠甲所对应的武器，包括大剑、双剑、枪和弓，以及魔法等，武器和属性与盖斯特有特定的相克关系。当切换到极限形态时，将会变身成各种金属野兽。达成挑战条件时打倒金属怪兽并破坏其核心，就能获得铠甲的材料盖金属，因此铠甲也是游戏里的主要收集要素。另外通过联机可以4人合作，或进行2对2的玩家对战。[文:初心者]



解放少女 SIN

★★☆☆☆ UCG评分:–

PS3 | 解放少女 SIN | 日版 | 12月5日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边



本作是3DS平台上《解放少女》的衍生作品，游戏类型由原本的3D射击变为了文字冒险，并由更擅长此类游戏的5pb.制作发行，原作制作人须田刚一只参与了部分场景的制作。前作中的主人公大空翔子在第一次解放战争后成为了大统领，因此虽然她在本作中亦有登场，不过主角则变为了她的青梅竹马——海堂清人，其不仅担任着大空翔子的幕僚长，而且拥有读心术的能力。随着第二次解放战争的爆发，新的故事也由此展开，除了战争之外恋爱的元素同样比不可少，面对由翔子和其他6名少女组成的“新日本决战型内阁幕僚”，清人会做出什么的样的选择呢？［文:哪尼］



进击的巨人 人类最后之翼

★★☆☆☆ UCG评分:19

3DS | 进击の巨人~人类最后の翼~ | 日版 | 12月5日
Spike Chunsoft | 动作 | 无对应周边



本作是以《进击的巨人》动画为基础制作的动作游戏。在故事模式中，玩家将从艾伦、三笠与阿尔敏三人视角出发，以完成任务的方式推进剧情。游戏还原了动画中立体机动装置，玩家可以体验使用立体机动装置在空中飞翔的爽快感。讨伐巨人的方式与动画相似，玩家可以直接绕到巨人背后削下其后颈肉，也可以通过砍断手脚的方式停止巨人的行动后再削肉。角色的攻击操作方式是QTE，除了帅气的一闪削肉，还有能造成多次伤害的回旋攻击。在世界模式中，玩家将成为特别作战班的班长，开发新的武器装备，与朋友共同作战，或是带领自己的队伍讨伐巨人，探索墙外未知的世界。［文:九兵卫］



马里奥与索尼克 索契冬季奥运会2014

★★★☆☆ UCG评分:–

Wii U | マリオ&ソニック AT ソチオリンピックTM | 日版 | 12月5日
Nintendo & SEGA | 动作 | 无对应周边



这是由任天堂和世嘉公司联手开发、以2014年冬季奥林匹克运动会为舞台的合作游戏，两家公司旗下的人气游戏角色均有登场，玩家即可以让马里奥和索尼克上演滑雪大赛，看看谁才是真正的速度之王，也可以让路易和塔尔斯一起协助取得冰壶的最高成绩，甚至能让库巴和碧奇公主一起上演华丽的冰上舞蹈。游戏中共计收录了16项正式比赛项目，另外还有8项梦之项目，既有现存的奥林匹克比赛内容，也有以马里奥和索尼克世界观设计出来的全新挑战内容。平板控制器将作为电视实时转播实况内容，以及插播各种体育新闻。［文:八重樱］



闪电十一人GO 银河 大爆炸·超新星

★★★☆☆ UCG评分:23

3DS | イナズマイレブンGO ギャラクシ-ビッグバン/スーパーノヴァ | 日版 | 12月5日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边



游戏分为两个版本发售，两者在部分角色和故事、系统内容上，甚至连主题歌都是不一样的，而隐藏内容也要与不同版本通信才会开放。本作中主人公们将进入宇宙，与外星人踢足球。而在足球规则中揉和了回合制形式的特色战斗系统中，这次的必杀技拥有了强力的究极进化，化身等演出依旧华丽。在比赛之余，玩家还可以通过小游戏来对球员进行特训。比赛中，球员可以运用寄宿于自身的野兽力量，发动魄力十足的“灵魂”技能，该能力专门对付化身，会随着使用次数变强。敌我双方都会拥有“灵魂”，可以通过招募队员获得，而且在游戏后期就能自由转移，因此还是一项收集要素。［文:初心者］



勇气原点 完全版

★★★★☆
UCG评分：–
3DS ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウエル | 日版 | 12月5日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边



本作是2012年10月11日发售的《勇气原点 飞翔妖精》的完整版，针对从玩家处收集来的意见和建议对不足处做出大量修改，包括存档数量由1个提升至3个；将难度调整至简单、普通和困难三个等级；战斗速度可提升至2倍或是4倍，并追加可重复前回战斗指令的机能；在“D之手帐”中能查看事件影像，语音追加英语一种，文字部分则可以选择6种语言；补完了部分支线剧情。如果是玩过前作的玩家，还可以将存档通过SE服务器继承到完全版中来，继承存档时还可以选择是否全部继承所有数据，还是只继承等级、金钱、道具等内容。通关后还可欣赏到续作的预告影像。[文：八重樱]



智龙迷城Z

★★★☆☆
UCG评分：–
3DS パズドラZ | 日版 | 12月5日
GungHo | 益智 | 无对应周边



《智龙迷城》在移动平台上可谓大红大紫，而《智龙迷城Z》则是系列首次登陆掌机平台的作品。本作的核心游戏方式与手机版并无太大区别，依然是带有冒险要素的消除类游戏，不过在整体系统上则有较大的改变。游戏本身不再是免费提供，因此也没有设置任何的课金要素，原本通过转蛋获取怪兽进行融合升级的系统改为了全部可以通过战斗获得。而为了丰富游戏体验，本作不仅追了了新怪兽、新技能，还加入了更多RPG元素，比如设置男女主人公以及更加丰满的游戏剧情。新增的多人联机系统让玩家可以与身边的好友进行怪物交换，同时还能够通过“擦肩”让其他玩家参与战斗。[文：哪尼]



信长的野望 创造

★★★☆☆
UCG评分：21
PS3 信长の野望·创造 | 日版 | 12月12日
Koei Tecmo | 策略 | 无对应周边



描写日本战国时代纷争的历史SLG《信长的野望》是光荣的开山之作，已被载入游戏史。自1983年3月初代问世以来，至今已有30年历史，本作即为系列诞生30周年纪念作品。游戏以新时代的创造为主题，让玩家实现织田信长未能实现的理想，故名为创造。游戏的美术达到了新的高度，精美的3D地图令人赞叹不已，无论是城下町还是合战都有极好的表现。和过去一样，玩家要扮演一位战国大名，通过内政外交合战来统一天下，不过很多系统相较过去都有了很大不同。游戏登场的城池数量超过300座，为系列之最。全新的战国史系统，以任务制来描述故事，是不错的创举。[文：纱迦]



小镇物语

★★☆☆☆
UCG评分：–
3DS ホームタウンストーリー | 日版 | 12月12日
Spike Chunsoft | 模拟经营 | 无对应周边



本作是由“《牧场物语》系列”制作人和田康宏打造的一款全新模拟经营类游戏品牌，并邀请到了著名音乐人植松伸夫作曲，人设则交由《神奇宝贝》的插画家にしだあつこ负责。在游戏中，玩家创造的角色从奶奶手中继承了一家小小的商店，他需要在妖精的帮助下通过旅行商人和村里发生的各种事件来扩充店面，最终将店铺打造成小镇上独一无二的存在。游戏的风格清新治愈，Q版的角色造型颇为讨好女性玩家，小镇的风景会随着昼夜和天气而变化，不仅仅是人类，还会有各种动物和妖精角色登场，玩家将会遭遇到多达500余种事件，各个事件间相互串联构成了小镇上平凡而又充实的生活。[文：八重樱]



龙背上的骑兵3

★★★☆☆
UCG评分：21
PS3 ドラッグ オン ドラグーン3 | 日版 | 12月19日
Square Enix | 动作 | 无对应周边



时隔八年之后，“《龙背上的骑兵》系列”正统续作《龙背上的骑兵3》终于在粉丝们的日思夜想之中降临，本作讲述的并非2代之后的故事，而是发生在1代200年前的故事，身为“歌姬”的主角ZERO和坐骑龙米海尔一起踏上旅途，前去杀死其他的“歌姬”。本作为多结局设定，随着玩家们的渐渐深入游玩才能将团团谜题一一解开。而历代作里那些令人怀念的角色也有登场，例如森林里的毒舌妖精、沙漠之国的古雷姆等。

本作为数众多的武器是一大亮点，ZERO在战斗里能够使用四种类型的武器，配合战况来随时切换武器便是本作战斗的最大特点。每杀死一名歌姬就能够将其使徒夺来作为自己的使徒使用，他们除了在战





斗时会协助ZERO之外，同行到一定的次数后还会赠送武器。除此之外还有骑乘龙来进行的战斗，分为地上决战与空战。除了主线部分之外本作还有专门为刷钱而准备的挑战任务，很多武器都是必须通过该部分任务才能够入手的。本作的武器与历代作一样，有着等级设定以及专属的武器故事，想要把武器全部升到最高级需要费很大的功夫。本作的流程并不长，除了需要武器全收集的D结局之外，其他结局都能够很快通关，各结局为一代留下的各种暗示都让人深思：天使教会、契约、再生之卵……C结局最后响起了熟悉的旋律也表示着本作与一代的一脉相承的兴致，而D结局的音游则是给不少玩家留下了不小的心理阴影。[文：秋沙雨]

▶混杂在乱斗里的对话是本作的特色之一



恶魔高校D×D

★★☆☆☆ UCG评分:–

3DS ハイスクールD×D 日版 12月19日
角川Games 文字冒险 无对应周边



由石踏一荣原作的后宫战斗类轻小说《恶魔高校D×D》拥有很高人气,2012年销量位居同类前十名,改编动画已播出两季。本作的剧情以动画第一季为主,也有少量第二季的内容,并加入了原创剧情和人物。故事一共由十章构成,玩法是基本的文字冒险,只是穿插了部分战斗场面。不过游戏的语音量很少,这点多少让人有些不满。游戏沿袭了原作较高的色气度,玩家可以用裸眼3D功能来欣赏一些香艳场面。主人公兵藤一诚在游戏中除了拥有原作中的必杀技“洋服破坏”外,还有游戏原创的必杀技“衣装交换”。游戏还收录了不少影片,重现了原作中的经典场面。[文:纱迦]



剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

★★★☆☆ UCG评分:21

PSV 剧场版 魔法少女まどか★マギカ The Battle Pentagram 日版 12月19日
NBGI 动作 无对应周边



随着人气动画《魔法少女小圆》第三部剧场版上映,改编游戏也紧随之推出。虽说是剧场版改编但是本作采用了原创剧情,游戏的流程按天计算,白天的时候触发不同角色之间的剧情,增进她们的好感度,夜晚则进入结界讨伐使魔和魔女。游戏有5位角色可供选择,有升级要素,原作中的很多经典魔法在游戏中都有还原。出战前还可以再选择一名魔法少女作为搭档,满足特定条件后还能发动大威力的二人组合攻击。游戏一周目以30天为一个轮回,根据好感度和最终战能否击败魔女之夜有三种结局,二周目会继承全部角色等级和好感度。满足特定条件还会开启隐藏迷宫和加强版的魔女战。[文:宇宙人]



真·高达无双

★★★★☆ UCG评分:26

多机种 真·ガンダム无双 日版 12月19日
NBGI 动作 对应机种为PS3、PSV



“《高达无双》系列”的最新作,也是首次冠上了“真”的前缀并登陆掌机平台,可以看出制作组想要有所变革的决心。首先本作的画面不再采用《高达无双3》中的动画渲染技术,而是回归真实系的建模风格。其次游戏在系统上集系列之精华,玩家可以在剧情模式中沿着原作的故事发展进行战斗,不仅有0079、Z等UC纪年的老作品,Seed、OO、UC等新作品的剧本也均有收录,除此之外在终极模式中玩家还能体验到相当恶搞的原创剧情。值得一提的是,本作中可操作的机体超过100台以上,玩家甚至还能操作巨型MA参战,配合武器及部件的升级系统,充分保证了游戏的耐玩性。[文:哪尼]



最终幻想X/X-2 高清重制版

★★★★☆ UCG评分:–

多机种 ファイナルファンタジーX/X-2 HD Remaster 日版 12月26日
Square Enix 角色扮演 对应机种为PS3、PSV



全球累计销量超过1400万套的《最终幻想X》和《最终幻想X-2》推出的高清重制版,分别登陆PS3与PSV两大平台。其中PS3版是两作同捆至一起,而PSV版则是两作分开发售的。与PS2版相比,高清版的角色建模、怪物乃至背景全部重制过,以精美绝伦的画面带领玩家们重温当年的感动。游戏以进化后的国际版为基础重制,语音则使用的是日语。除游戏本篇外,还收录了由野岛一成负责剧本的半小时广播剧,另外游戏中使用到的60多首配乐也都重制和混音,力求让玩家在回顾经典的同时也能感受到些许新意。本作的PS3和PSV存档可以CROSSSAVE,但需要玩家同时购买两个平台的版本后才能使用。[文:八重樱]



塞尔达传说 众神的三角力量2

★★★★★ UCG评分:29

3DS ゼルダの伝説 神々のトライフォース2 日版 12月26日
Nintendo 动作冒险 无对应周边



本作是3DS平台上第一部“《塞尔达传说》系列”非移植重制的正统续作,同时也是系列第一部以序号“2”命名的作品,画面也首次达到了60帧。本作的故事发生在《众神的三角力量》很多年之后,舞台除了Hyrule之外,还有一个地理、建筑与之极其相似,但环境非常荒芜的另一个世界——Lorule。同样名为林克的另一位少年为了拯救七贤者的子孙而展开了纵横两个世界之间的大冒险。由于是世界观继承前作,玩过前作的玩家可以找到很多熟悉的设施。前作的故事在本作会成为传说,影响着故事的背景。



游戏的玩法依然是经典的俯视角模式,但是本作在此基础上加入了高低差概念,迷宫和机关的设计会考虑到高低差关系。利用3DS的裸眼3D功能将场景的纵深表现得更清楚。玩家可以利用特殊的道具或者机关,在不同高低差的平台甚至楼层之间移动,躲过敌人,BOSS战也会比以往更有特色。部分谜题也会用到双世界的设定,比如一些原本崩坏了的场景在另一个世界是完好的,通过世界的变换可以完成这些解谜。此外,本作的林克拥有全新的能力,能够变成壁画进入到墙壁中。进入墙壁之后,原来的俯视角变成侧视角画面,利用这个能力不仅能从墙壁通过一些没有平台的地方,还能从墙壁走到高处或者钻进缝隙之中,从各种意想不到的路线脱离困境。本作的美版发售日更早,时间为11月22日。[文:宇宙人]





▶进入墙壁的能力将会成为本作解谜的核心。

游戏大年鉴下载部分图解说明

由于PSN和Xbox LIVE每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出的游戏也往往会有一天差异，故年鉴中仅会列出其中一个版本的发售日供大家参考，对于双版本发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏里注明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

售价

根据游戏的版本以美元/日元为单位标注售价，注意区分。

对应周边

多机种游戏所对应的平台，或游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

幕府将军的头骨

★★★★★ 策略

X360 | Skulls of the Shogun | 17-BIT | 1月30日

14.99美元 | 无对应周边



游戏结合了策略和动作两种游戏的特点，玩法虽然简单，但内容绝对不含糊。游戏难度不低，能让玩家奋战8个小时以上，如果想达成全成就更需要下一番功夫，同时可通过云端同时在Win8、WP、X360这三个版本中继承记录，方便玩家们随时进行挑战。游戏的汉化非常出色，玩家可以体验当中的无厘头剧情。[文 :时雨]

发行/制作公司

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中会改为标注制作公司。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文，年鉴规格分140字和370字两种，根据游戏的影响力来分类。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

发售日期

年鉴中所有游戏都是2013年内发售的，故此栏标注的日期省略了年份。

游戏大年鉴主体部分目录索引

B

暴风 68
镔钢装甲 东京始战 72

C

查理谋杀者 70
超级机器人大战OG 黑暗禁狱 72
成人童话 凡尘之狼 71
城堡风暴 68

D

电波人RPG3 69
洞穴 66
对照物 71

F

疯狂摩托越野赛 67
腐烂国度 68

G

盖娜姐妹 交织的梦境 66
孤岛惊魂3 血龙 67
光电战机 71

H

环太平洋 69
幻幻球2 72
火星战记 69

J

缉毒枭雄 69

K

狂野西部 神枪手 68

L

雷狼飞行小队 68
猎人的战利品2 美国 68
灵魂能力2 高清在线版 71
龙之信条 使命 72

M

马里奥和大金刚 迷你行动 67
麦克斯 兄弟魔咒 72
美眉格斗 70
魅影破坏者 战斗乐园 66
米老鼠 梦幻城堡 70
摩纳哥 你的就是我的 67
墨西哥英雄大冒险 67
幕府将军的头骨 66

N

纳米突击EX 66

P

跑手2 66
扑克之夜2 67

Q

抢钞大冲锋 66

R

人偶障碍赛2 67
忍者神龟 脱影而出 70

S

三国志12 对战版 70
杀手本能 71
闪回 70
生存指南 71
圣域 67
世界巡回扑克赛 大赢家 70
嗜血骑士 71
斯巴达克斯 传奇 68

T

唐老鸭历险记 重制版 70
铁拳 革命 68
涂鸦跳跃 Kinect 69

W

万智牌 旅法师对决2014 68

X

西部旋转侠 最后的保镖 66
小迷糊闯七关 70
猩红飞龙 72
行尸走肉 第二季 72
兄弟 双子传说 69

Y

英雄萨姆 超大码双雄 66
勇者别嚣张G 72
幽闭圣地2 67
雨 71
云莓王国 69
陨落异星 69

Z

战斗砖块剧场 66
战神机甲 灭绝协议EX 70
蒸汽世界 挖掘 69
终极试炼 71

洞穴

★★★☆☆ 动作

多机种 The Cave | SEGA | 1月23日

14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是一款集解谜、探索、收集于一身的平台动作游戏。游戏由 7 个不同的故事组成，虽然流程不长，但内容颇为丰富，并提供了 7 名风格各异且极具个性的角色供玩家选择。另外游戏中共有 11 个关卡，涵盖了从城堡、寺庙、动物园、荒岛等等不同的场景。比起动作元素，本作其实更注重解谜的部分。[文 :哪尼]

幕府将军的头骨

★★★★★ 策略

X360 Skulls of the Shogun | 17-BIT | 1月30日

14.99 美元 | 无对应周边



游戏结合了策略和动作两种游戏的特点，玩法虽然简单，但内容绝对不含糊。游戏难度不低，能让玩家奋战 8 个小时以上，如果想达成全成就更需要下一番功夫，同时可通过云端同时在 Win8、WP、X360 这三个版本中继承记录，方便玩家们随时进行挑战。游戏的汉化非常出色，玩家可以体验当中的无厘头剧情。[文 :时雨]

英雄萨姆 超大码双雄

★★★☆☆ 射击

X360 Serious Sam Double D XXL | Mastertronic Group Ltd. | 2月20日

9.99 美元 | 无对应周边



本作是《英雄萨姆》系列”中的一员，不过有别于其他作品的第一人称射击类型，《英雄萨姆 超大码双雄》是一款横版卷轴射击游戏。游戏中最有特色的就是叠枪系统，通过为枪械增添支架，玩家可以最多把六杆枪械层层叠起，加上升级弹药威力，形成强大的火力网。除了单人挑战，本作也支持双打同乐。[文 :稀饭]

魅影破坏者 战斗乐园

★★★★☆ 动作

X360 Phantom Breaker:Battle Grounds | Mages. | 2月25日

9.99 美元 | 无对应周边



本作是根据 5pb. 格斗游戏《魅影破坏者》改编而来的作品，游戏采用 2D 点阵画面风格，出场角色全部是可爱的二头身 Q 版造型。游戏的玩法类似于上世纪 90 年代街机厅流行的横向清版动作游戏，虽然看似简单，实际上系统有一定深度，而且还支持 4 人同乐。来自《命运石之门》的牧濑红莉栖也作为 DLC 角色登场。[文 :纱迦]

跑手2

★★★☆☆ 动作

多机种 Runner 2 | Aksys Games | Wii U:2月26日、X360:2月27日、PS3:3月5日、PSV:12月17日

14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3、PSV、Wii U



在《跑手 2》中，玩家将会在五个主题世界中冒险，在充满了搞怪元素的跑道中考验自己的反应速度。每一个主题都有 14 个正常关卡和 5 个奖励关卡，关卡总数达到了 95 个。游戏的难度会逐步提升，一开始玩家只需要跳跃和滑铲，后面还有踢击和格挡敌人射来的子弹等等。如果玩家不使用检查点，通关后可以获得高评价。[文 :稀饭]

抢钞大冲锋

★★★☆☆ 动作

多机种 Dollar Dash | Kalypso Media | X360:3月6日、PS3:3月19日

9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



定位为对抗同乐类游戏的本作，其内容就是让玩家们为了抢夺在游戏场景中出现的钞票而互相对抗。除了要在限定时间内抢到足够多的钞票，玩家们还要用场景中的道具来互相陷害，飞弹能把对手打晕，陷阱可以困住竞争对手的步伐，还能让他们收集的钞票散落一地，方便使坏的玩家不劳而获，从而大获全胜。[文 :稀饭]

纳米突击EX

★★★★☆ 射击

3DS Nano Assault EX | Shin'en Multimedia | 3月7日

14.99 美元 | 无对应周边



本作是 2011 年 12 月发售的《纳米突击》加强版，玩家的目的依旧是操控纳米飞船在人体内展开战斗，清除危害健康的病毒。游戏的并非单纯的横版或纵版射击、视角非常丰富，而且随着消灭病毒还能解锁新武器。游戏不仅画面得到了提升还改良了操作性。在原作的基础上加入了生存欧式，而且有在线排行榜功能。[文 :宇宙人]

盖娜姐妹 交织的梦境

★★★☆☆ 动作

多机种 Giana Sisters: Twisted Dreams | bitComposer Entertainment AG | X360:3月20日、PS3:6月18日

14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是 2009 年登陆 NDS 的《盖娜姐妹 DS》的续作，在原开发组被解散后，一部分员工组成了新开发组 Black Forest Games，并通过在 Kickstarter 众筹平台上募款开发了本作。游戏讲述两姐妹中的 Maria 被绑架到了梦境世界，而 Giana 则需要通过在梦境世界中转换，用朋克形态和可爱形态的不同能力来去拯救 Maria。[文 :稀饭]

战斗砖块剧场

★★★★☆ 平台动作

X360 BattleBlock Theater | The Behemoth | 4月3日

14.99 美元 | 无对应周边



本作有着恶搞和滑稽的游戏内容，外表虽“萌”但难度一点也不含糊。多样的陷阱和搞怪的敌人随时都能要了角色的命、手感一流，玩法简单又富有变化，许多地方都需要玩家开动脑筋才能顺利通过。游戏支持多人合作，拉上三五好友可以体验“相互陷害”的乐趣，游戏有中文版，玩家可以体会让人捧腹的搞笑剧情。[文 :时雨]

西部旋转侠 最后的保镖

★★★★☆ 动作

3DS ザ・ローリング・ウエスタン 最后の用心棒 | Nintendo | 4月10日

2000 日元 | 无对应周边



《西部旋转侠》是任天堂在 2012 年 2 月在 eShop 推出的原创动作游戏，本作则是其后续作品。游戏的系统在 ACT 的基础上加入了塔防元素，玩家要收集资源、简历防御塔、防御门等设施，在岩石怪袭来的时候通过炮塔和自己的奋力战斗来保卫村庄安全。新作追加了保镖系统，决斗中击败保镖后可以让他们成为同伴。[文 :宇宙人]

疯狂摩托越野赛

★★★★☆ 竞速

X360 | Motocross Madness | Microsoft | 4月10日
9.99 美元 | 无对应周边



《Motocross Madness》原本是由 Rainbow Studios 在 1998 年开发并交由微软发行的摩托赛车游戏，本作则是为了向这一作品致敬而开发的新作，名字相同，但游戏内容已经有了巨大的变化。玩家可以使用虚拟人偶作为驾驶员在游戏中登场竞技。本作除了最常见的竞速比赛，还有以收集金币为目标的自由驾驶模式。[文 :稀饭]

墨西哥英雄大冒险

★★★★☆ 平台动作

3DS | Guacamelee! | Drinkbox Studios | 4月17日
118 港币 | 对应机种为 PS3、PSV



本作是由风格独特的 DrinkBox 工作室制作的一款 2D 横版平台动作游戏，支持交叉购买，可在 PS3 和 PSV 双平台上使用，并支持云存档。本作的游戏形式类似于早年的《银河战士》，在解锁了多样化的新能力后，可以探索的世界也会得到扩展。尽管是非常传统的英雄救美的故事，但游戏的艺术风格自成一派，画面、音乐、故事背景都有着浓浓的墨西哥风情，让人过目难忘。比较难得的是，本作的手感十分出众，战斗部分爽快感十足，用一些简单的按键组合就能变化出相当华丽痛快的连段。更出彩的是游戏的关卡设计部分，谜题设置精巧，对玩家的平台跳跃技巧有比较高的要求，特别是阴阳表里世界的切换变化多端，需要比较大的操作量和反复的常识，绝对会让动作游戏玩家大呼过硬。游戏还对应双打，只是流程不长，大概 5 个小时就能通关，但是收集要素比较多，白金需要 15 小时左右。另外，本作还有一个挑战关卡的 DLC，很值得一试。[文 :胜负师]



圣域

★★★☆☆ 动作

多机种 | Sacred Citadel | Deep Silver | PS3:4月16日、X360:4月17日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是著名 RPG 系列《圣域》推出的异色作品，从典型的动作角色扮演游戏变成了古典的横版卷轴动作游戏，不过仍然保留了一部分 RPG 要素。游戏中玩家能够从三位能力各异的战士中选择一位，对抗邪恶的赞恩王领导的军团。除了一般的战斗，游戏中还有各种载具战和大型 BOSS，并且支持最多三人一起合作攻关。[文 :稀饭]

扑克之夜2

★★★★☆ 桌面棋牌

多机种 | Poker Night 2 | Telltale Games | X360:4月24日、PS3:4月30日
4.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作有着不同于一般扑克游戏的风格，在游戏中，玩家的对手不是沉默的 NPC，而是四位各有特点的游戏角色，其中玩家最熟悉的应该就是《边境之地 2》中的小吵闹机器人，他们会在打牌途中高谈阔论，互相打诨，让整个过程变得极为有趣。赢了牌后，玩家还可以解锁各种有趣的主题元素和其他游戏中能使用的皮肤。[文 :稀饭]

孤岛惊魂3 血龙

★★★★☆ 主视角射击

多机种 | Far Cry 3: Blood Dragon | Ubisoft | 5月1日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



《孤岛惊魂 3 血龙》带有浓烈的赛博朋克风，游戏内容非常像 80 年代的科幻大片，电子改造人、异形、外星人、巨龙，所有奇怪的元素都集合在本作当中。游戏中充满对其他娱乐产品的恶搞与致敬，台词也比较下三滥。虽然挂着《孤岛惊魂 3》的名字，但它并非 DLC，而是一款独立的下载游戏，无需《孤岛惊魂 3》的光盘。[文 :伽蓝]

人偶障碍赛2

★★★☆☆ 平台动作

X360 | Doritos Crash Course 2 | Microsoft | 5月8日
免费 | 无对应周边



经典免费游戏《人偶障碍赛》的续作戏。玩家要控制自己的虚拟人偶进行一场追赶跑跳蹦的比赛，游戏采用 2.5D 横向卷轴玩法，一共有 4 大关等着你去挑战，本地在线均支持 4 人同乐。通过在比赛中收集的星星，还可以用强化选手的能力。不过本作加入了付费要素，虽然不花钱也能玩，但需要有较高技术才能获胜。[文 :纱迦]

马里奥和大金刚 迷你行动

★★★★★ 益智

3DS | Mario and Donkey Kong: Minis on the Move | Nintendo | 5月9日
9.99 美元 | 无对应周边



本作是一款马里奥和大金刚为主角的拼图解谜游戏，玩家要将不完整的地图和掉落第地图碎片，拼接成一幅完整的地图让马里奥等角色前进，前进过程中会遇到各种陷阱，比如跳跃、翻转、瞬移等。玩家要在指定时间内指引角色越过难关到达终点。此外游戏中还有搜集要素，能够解锁射击、砸方块等迷你游戏。[文 :宇宙人]

摩纳哥 你的就是我的

★★★★☆ 动作

X360 | Monaco: What's Yours Is Mine | Majesco | 4月19日
14.99 美元 | 无对应周边



本作是带有复古像素风的潜入类游戏，玩家将扮演一个一共 8 人的犯罪团队，想尽一切办法完成越狱、抢劫、盗窃等。8 名角色的能力各异，关卡设计也强调团队合作，合理利用各名角色的能力方能通过障碍。游戏共有 8 大关卡，而且支持 4 人同屏或在线游戏，作为一款下载游戏本作素质十分不俗，值得一试。[文 :伽蓝]

幽闭圣地2

★★★☆☆ 主视角射击

多机种 | Sanctum 2 | Coffee Stain Studios | X360:5月15日、PS3:9月10日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作将塔防和主视角射击有机结合起来，同时强调多人合作的重要性。游戏的核心玩法就是利用自己精准的枪法和自由设置的防御塔。消灭来犯的一波波入侵之敌。游戏有着完整的世界观和剧情，有多名角色供玩家选择，每个角色都拥有独特的武器和能力，由此衍生出各种战术。玩家可以在线与另外 3 名玩家合作。[文 :纱迦]

猎人的战利品2 美国

★★★☆☆ 主视角射击

多机种 | Hunter's Trophy 2 – America | Kylotonn Entertainment | X360:5月17日、PS3:9月3日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是一款颇为专业的打猎游戏，玩家要扮演一位猎人，在北美狩猎季到来之际，充实自己的收藏室。玩家可以在游戏中学到不少专业知识，在 30 个关卡中共有 25 种猎物等着你去捕获。游戏支持本地双打，两名玩家需要分别扮演猎人和猎犬，熟练配合才能拿到高分。本作稍后还推出了澳大利亚版，环境和猎物有所不同。[文 :纱迦]

狂野西部 神枪手

★★★★☆ 主视角射击

多机种 | Call of Juarez: Gunslinger | Ubisoft | 5月22日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



也许是由于《狂野西部 大毒枭》的失败，本作也随之变成了下载游戏。在本作中，游戏舞台回归西部，画面风格也转变成了卡通渲染的风格，在这种画面风格下，西部的风情被表现得淋漓尽致。本作有故事模式、街机模式、决斗模式三种玩法，游戏的射击手感十分到位，系统方面也拥有技能强化和升级的设定。[文 :伽蓝]

斯巴达克斯 传奇

★★☆☆☆ 格斗

多机种 | Spartacus Legends | Ubisoft | PS3:5月25日、X360:5月26日
免费 | 对应机种为 X360、PS3



本作改编自同名美剧，对于剧迷来说可以说有不小的吸引力。在游戏中玩家可以悉数扮演斯巴达克斯、克雷斯、甘宁克斯等角色在角斗场上杀敌作战，亲身体验角斗士的感觉。游戏的武器种类不少，渔网、剑、长矛一应俱全，但游戏的打击感相当差，画面也不敢恭维，不过作为免费游戏大家不妨一试。[文 :伽蓝]

腐烂国度

★★★★★ 动作冒险

X360 | State of Decay | Undead Labs | 6月5日
19.99 美元 | 无对应周边



丧尸题材和开放世界的完美结合，成就了《腐烂国度》的出色表现。游戏有着下载游戏中数一数二的优秀画面，多样化的武器能力和性能各异的车辆能让玩家体验到屠杀丧尸的快感。区别于其他游戏，本作最大的特征是游戏随着真实时间消逝，无论是资源消耗还是修理道具等，都与主机的时间息息相关。玩家每一天游戏都能感受到不一样的游戏体验。因此如果是利用自制机或者破解机游戏的玩家可能会失去一部分的乐趣，也有可能会遇到一些游戏的 BUG。为了还原最真实的生存体验，游戏的许多设定与现实非常相似。队友会争吵，发生争执，也会害怕，因此玩家光是会打打杀杀是不行的。到了游戏中期，玩家还需要作为团队的领导者，选择合适的据点并安抚好队员的情绪，由于资源也会随着时间的流逝而消耗，还需要注意资源的持有量才能更好地逃出生天。不过遗憾的是游戏的主线剧情比较弱，任务的长度也比较短。[文 :时雨]



城堡风暴

★★★☆☆ 策略

多机种 | CastleStorm | Microsoft | X360:5月29日、PS3:11月5日、Wii U:12月27日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3、Wii U



这款作品的基本元素看似简单，但其实内涵非常丰富，在游戏过程中玩家需要考虑和操作的事情也非常多，控制出兵是其中一个，然后还需要操纵城堡的防御工事来削弱靠近的敌人，后面获得了投石机后，玩家甚至需要通过远程攻击来进一步摧毁敌人的城堡。获得奖励后，玩家还可以通过各种部件来搭建自己的城堡。[文 :稀饭]

铁拳 革命

★★★☆☆ 格斗

PS3 | TEKKEN REVOLUTION | NBGI | 6月12日
免费 | 无对应周边



3D 格斗旗舰《铁拳》F2P 免费模式的探索型作品。游戏必须在联网状态下才能进行，一开始只能选 8 名角色，而最大的特点是有虚拟投币的设定，游戏币随时间回复，不想等的话就得花钱内购。游戏系统介于 5 代和 6 代之间，并加入了无敌技、爆击等具有一定随机性的要素，角色能力还能成长，对流行的手游规则进行了借鉴。[文 :胜负师]

雷狼飞行小队

★★★☆☆ 射击

多机种 | Thunder Wolves | bitComposer Entertainment AG | X360:6月12日、PS3:8月13日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



登上你的武装直升机，迎接一场波澜壮阔的战斗吧！因为你正在扮演的是雷狼飞行小队的机师，他们是全世界上最优秀的机师，而且每一个都身经百战。在本作中，玩家需要操纵武装直升机来执行各种危险任务，从定点轰炸到多地点打击，再从消灭地面敌方部队到和敌人的直升机在空中对抗，游戏过程多变而刺激。[文 :稀饭]

暴风

★★★★☆ 益智解谜

X360 | STORM | NBGI | 6月14日
9.99 美元 | 无对应周边



《暴风》原本是一款独立游戏，在登上家用机平台后，整体画面表现得到了不小的提升，而游戏内容则保持了有趣而清新的风格，还很好地突显了环保的主题。游戏中玩家扮演一团暴风，需要通过吹风的方式让一颗种子到达能够发芽的地方，后期有不少关卡还要配合落雷和龙卷风等能力，非常考验玩家的智慧。本作的 PS3 版已于 2012 年发售 [文 :稀饭]

万智牌 旅法师对决 2014

★★★★☆ 桌面棋牌

多机种 | Magic 2014 — Duels of the Planeswalkers | Microsoft | 6月26日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



一年一作的"《万智牌》系列"今年的新作就是《万智牌 旅法师对决 2014》。在擅长使用火焰力量的旅法师茜卓·纳拉的陪伴之下，玩家将会学习如何构组卡牌，抓住对手卡组的弱点克敌制胜，并且在逆境中靠着有限的手牌来逆转乾坤，在最终寻找到茜卓·纳拉的目标，一位极为危险的旅法师后，再与其一决高下。[文 :稀饭]

涂鸦跳跃Kinect

★★★☆☆ 平台动作

X360 | Doodle Jump for Kinect | Lima Sky | 6月28日
4.99 美元 | Kinect 专用



本作从手游移植而来，玩法依旧是控制自动跳跃的小生物，在各种平台上左右移动，向上蹦跳，并射击途中的敌人。随着高度提升，会出现带陷阱的平台，奖励物品也会变多，比如拿到火箭加速和无敌时间等奖励就可以迅速获得高分。Kinect 带来了新的操控方式，玩家将亲自扮演小生物，游戏体验更加紧张刺激。［文：初心者］

陨落异星

★★★★☆ 射击

X360 | CAPSIZED | NBGI | 7月10日
9.99 美元 | 无对应周边



本作中，玩家所扮演的宇航员因为飞船坠毁而被困在了一个充满了可怕怪物与危险环境的星球上，要依靠着自己手中的枪械和宇航服上的喷射器来挣扎求生，并寻找到失散的同伴一起逃离异星。游戏中探索了平台射击游戏的各种可能性，还加入了物理系统，玩家需要利用环境条件来解谜、到达新的地点和杀伤敌人。［文：稀饭］

环太平洋

★★★☆☆ 格斗

多机种 | Pacific Rim | YUKE'S | 7月12日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作改编自热门电影《环太平洋》，游戏里没有太多的剧情内容，把重点都放在了让玩家体验电影中用机甲猎人和怪兽对战的快感上。不过因为本作是一款格斗游戏，所以玩家除了操纵机甲猎人外，也可以控制怪兽反过来对抗机甲猎人。在游戏中，玩家可以通过战斗升级自己的角色，并对战模式中与朋友一较高下。［文：稀饭］

火星战记

★★★☆☆ 角色扮演

多机种 | Mars: War Logs | Focus Home Interactive | X360：7月26日、PS3：8月13日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作的故事发生在火星的殖民地上，因为巨大的动荡，水成为了火星上的稀缺资源，两个强大阵营为此而展开了明争暗斗。玩家扮演的逃亡囚犯罗伊卷入了两大势力的斗争当中，不得不为生存而战。游戏中玩家可以从潜行、战斗和科技三种战斗风格中作出选择，投入技能点解锁新天赋，获得新技能和增益，迎接更强的挑战。［文：稀饭］

云莓王国

★★★☆☆ 平台动作

多机种 | Cloudberry Kingdom | Pwnee Studios | PS3：7月30日、X360：7月31日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



玩家要扮演一名面目可憎的退休老兵勇者包勃，踏上拯救公主、打败邪恶魔王的老套冒险之旅。游戏由数百个短小精悍的关卡组成，每一关不到 1 分钟就能通过，不过难度会越来越高。到后期还有变飞机、改变重力之类的奇葩玩法。游戏还提供了自定义关卡的模式，玩家可以设计一些超级变态的关卡故意为难人。［文：纱迦］

电波人RPG 3

★★★★☆ 角色扮演

3DS | 电波人间のRPG 3 | Genius Sonority | 8月7日
1000 日元 | 无对应周边



本作是由“《勇者斗恶龙》系列”制作人之一的山名学开发的角色扮演游戏。前两作推出后曾大受欢迎。游戏收集同伴的方法比较独特，开启无线通信功能并进入游戏中的电波塔之后，玩家可以透过 3DS 的摄像头从现实的周围环境中“看到”漂浮着的电波人，利用动作感应控制准心，投网把它们抓住就能让他们加入。电波人的颜色和外貌随机，头上的天线决定了它们的特殊攻击方式，偶尔还会遇到珍稀的电波人。捕捉了这些电波人之后组建自己的队伍，然后就能在广阔游戏世界中展开冒险了。本作的电波人主人公是为了救回被抓走的青梅竹马而踏上旅程。游戏的战斗系统跟“《DQ》系列”非常相似，指令非常简单，容易上手，但是让不同属性和能力的电波人搭配有较为丰富的战术，策略性较强。除了战斗之外，还有钓鱼、种植、斗技场等支线要素，内容非常丰富。



［文：宇宙人］

缉毒枭雄

★★★☆☆ 动作射击

多机种 | Narco Terror | Deep Silver | PS3：7月30日、X360：7月31日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3

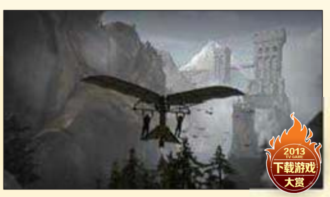


玩家所扮演的 FBI 探员身手强大，胆色过人，所以决心单枪匹马战翻一整个贩毒帝国，此时他惟一能依靠的，就只有自己手中的枪。虽然是一款动作射击游戏，但本作使用的是固定视角，手柄的右摇杆控制枪械射击，左摇杆控制移动。有趣的是，比起射击敌人，游戏更鼓励玩家通过触发环境爆炸元素来杀敌。［文：稀饭］

兄弟 双子传说

★★★★★ 动作冒险

多机种 | Brothers: a Tale of Two Sons | 505 Games | X360：8月7日、PS3：9月3日
14.99 美元 | 对应机种为：X360、PS3



玩家将扮演两兄弟为救重病的父亲而踏上寻找生命之泉的旅途。游戏的画面精美，随处可见如画般的美景，人物个性鲜明，哥哥的稳重与弟弟的调皮都会给游戏的进程带来不同的变化。本作的操作十分简单，玩家只需一个手柄便能操作两兄弟，这也让玩家能将更多的注意力集中在故事的表现上，尽情领会途中的故事。［文：鱼楠］

蒸汽世界 挖掘

★★★★☆ 动作

3DS | SteamWorld Dig | Image & Form | 8月8日
14.99 美元 | 无对应周边



本作是一款平台动作游戏，玩家在游戏中扮演一名蒸汽机器人，为了继承叔叔留下来的古老矿区而帮助一个小镇。要在土地中不断挖掘隐藏的财报，同时还要揭开远古文明的遗迹。主人公可以用铁镐开拓道路或击退敌人，得到金钱之后可以对自身进行强化，在镇上购买扶梯、油灯等道具，以便往更深的地底探索。［文：宇宙人］

查理谋杀者

★★★★☆ 动作

X360 | Charlie Murder | Ska Studios | 8月14日 | 9.99 美元 | 无对应周边



《查理谋杀者》是由开发了“《洗碗工》系列”的 Ska Studios 开发的最新作品，在游戏中，玩家将扮演摇滚乐团的团员们对抗侵袭的恶魔，游戏的剧情以倒叙的形式进行，因此不到最后都不能了解剧情的全貌。游戏的手感很好，颇有格斗游戏的感觉。游戏支持 4 人本地或线上联机，是一款非常适合与朋友一同游玩的横版过关游戏。[文 :伽蓝]

闪回

★★★★☆ 动作射击

多机种 | Flashback | Ubisoft | X360:8月21日、PS3:10月2日 | 9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作的原型是 1992 年推出的同名作品，经过重制后，游戏的画面水准大幅提升，还根据时代变化加入了一些流行的要素。玩家扮演的是一位失忆的男子，醒来时不记得自己遭遇过了什么，身旁却有着一个自己留下的立体投影，只能通过这一线索来寻找真相。这款作品是由原作者担纲重制，游戏体验保证原汁原味。[文 :稀饭]

忍者神龟 脱影而出

★★★☆☆ 动作

多机种 | Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows | Activision | X360:8月28日、PS3:10月22日 | 14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



游戏改编自国内玩家们都非常熟悉的《忍者神龟》动画。游戏的主角仍然是玩家熟悉的四只变异乌龟忍者，玩家可以选择使用其中任何一位，每一位忍者神龟都有自己特殊的招式和能力，却又同样地强大。除了自己孤军奋战，在本作当中，玩家还可以通过本地分屏和一位朋友并肩作战，又或是联网组成四人小队攻关。[文 :稀饭]

战神机甲 灭绝协议EX

★★★☆☆ 动作

X360 | A.R.E.S. Extinction Agenda EX | Aksys Games | 8月30日 | 14.99 美元 | 无对应周边



本作在登陆 PC 平台时名为《战神机甲 灭绝协议》，在经过多番更新改造后，改名为《战神机甲 灭绝协议 EX》，并登陆 XBLA 平台。这是一款采用 2D 游戏形式和 2.5D 场景组合的平台动作游戏，非常类似于这一类型的元祖《洛克人》，玩家将要控制主角战神机甲消灭敌人，并破除机器人们被病毒控制的危机。[文 :稀饭]

米老鼠 梦幻城堡

★★★★☆ 平台动作

多机种 | Castle of Illusion Starring Mickey Mouse | SEGA | PS3:9月3日、X360:9月4日 | 14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是 1990 年同名 SEGA 经典 16 位游戏的重制版。故事讲述邪恶的巫婆绑架了米妮，米老鼠为了营救米妮只身前往梦幻城堡。游戏的画面经过了完全重制，改以 3D 的方式来表现冒险舞台，经典玩法也尽可能地得到了保留。游戏还加入了贴心的中途存档功能，让不擅长平台动作游戏的玩家也能轻松过关。[文 :纱迦]

世界巡回扑克赛 大赢家

★★★☆☆ 桌面棋牌

X360 | WSOP: Full House Pro | Microsoft | 9月4日 | 免费 | 无对应周边



采用免费方式发布的本作是“《大赢家扑克》系列”的最新作，其内容就是打德州扑克，有趣的是，玩家可以使用自己的 Xbox Live 人偶来充当牌桌上的参战角色。游戏支持联网对战功能，所以玩家可以和满桌的真实玩家比拼牌技。更厉害的是，本作的手机版本和家用机版共享服务器，所以玩家们绝不会缺对手。[文 :稀饭]

唐老鸭历险记 重制版

★★★★☆ 平台动作

多机种 | DuckTales Remastered | Capcom | X360:9月11日、PS3:9月13日 | 14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作是经典游戏《唐老鸭》的重制版，游戏不仅将画面完全重制，而且对游戏内容也有些不小的调整。修改了过去一些设计不合理的地方，并适当地加入了一些针对老玩家的彩蛋。游戏加强了剧情演出部分，并请来迪士尼原班人马配音，圆了老玩家当年的梦想。本作随后还推出了 X360 光盘版，成就分开计算。[文 :纱迦]

小迷糊闯七关

★★★★☆ 动作

多机种 | Foul Play | Mastertronic Group | 9月18日 | 14.99 美元 | 无对应周边



本作使用了剧场的形式来展现整个游戏的故事，横版卷轴的场景被设计为一个舞台，台下是观众，台上则是玩家扮演的达斯霍夫男爵，一位著名的恶魔猎人，为了对抗数量众多的恶魔和被附身的人们而战斗不息。虽然使用了古典的横版卷轴形式，但本作的战斗系统也有高连击、弹反和回避等流行元素，爽快感十足。[文 :稀饭]

美眉格斗

★★★★☆ 格斗

多机种 | Girl Fight | Majesco Entertainment | PS3:9月24、X360:9月25日 | 9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



本作有点类似于玩家们熟悉的“《死或生》系列”，都是以性感的女性格斗家作为卖点，所以在本作中玩家能够选择的角色全部都是身材火辣的女孩，她们被一个名叫“基金会”的组织所虏获，作为将格斗技巧武器化的实验对象，彼此要为了生存而战，只有通过了层层的考验，才能够击败幕后黑手，逃出生天。[文 :稀饭]

三国志12 对战版

★★★☆☆ 策略

PSV | 三国志12 对战版 | Koei Tecmo | 9月26日 | 免费 | 无对应周边



本作结合了卡牌元素的策略游戏，PS3 版于去年年末配信，游戏中玩家可以收集到各种各样的武将卡片组建自己的卡组，然后通过网络跟其他玩家对战。战斗中玩家要利用各种“战法”和“秘策”压制对方的阵地。战斗胜利后能抽到新的武将卡，此外也可以通过合成强化武将。游戏还有全国战、个人战等多种模式。[文 :宇宙人]

雨

★★★☆☆ 动作

PS3 | rain | SCE | 10月1日
14.99 美元 | 无对应周边



本作以电影化的镜头和叙事诗式的手法讲述了隐形的少年与少女之间的故事，游戏设计了“雨中现形”的解谜机制，玩家要要引导隐形少年找到避雨的场所，躲过怪物的视线，解开寻人旅途上的谜题。在解谜的过程中，玩家必须处处小心翼翼，除了要思考如何制造避雨的场所，同时还要留意跑过水渍时的声音，以免惊动怪物。[文 :初心者]

成人童话 凡尘之狼

★★★☆☆ 文字冒险

多机种 | The Wolf Among Us | Telltale Games | 10月11日
4.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



如果小红帽、白雪公主和美女与野兽这一类童话故事都是真的，而这些童话人物却被迫背井离乡来到残酷的现实世界中生活，他们身上会发生什么样的故事？本作讲述的就是这么一个故事，其主人公，就是曾吃掉了小红帽的大灰狼。游戏有基于抉择而构建的分支情节系统，玩家所做的选择会对剧情发展造成影响。[文 :稀饭]

生存指南

★★☆☆☆ 动作角色扮演

多机种 | How to Survive | 505 Games | 10月23日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



玩家扮演流落荒岛的幸存者，岛上布满了僵尸，必须收集岛上的材料，合成冒险所需的道具装备。游戏的合成要素相当丰富，拾取僵尸掉落的破烂装备就能合成头盔、弓箭等武器，之后还能继续升级。升级技能树从而提高生存能力，如降低空腹度、提高生命值等。昼夜交替和高密度的僵尸战常常让人措手不及，难度相当高。[文 :初心者]

嗜血骑士

★★☆☆☆ 动作

多机种 | Blood Knights | DTP Entertainment | 11月1日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



《嗜血骑士》的主角由于拥有吸血的能力而受到陷害，但他们却利用这种力量对抗恶势力。玩家将同时使用两位主人公，可在战斗中自由切换，两者的战斗方式和能力也各不相同。只要按下简单的组合键，就能发动多种爽快的攻击，战斗颇为血腥，而且在敌人倒地之后，还能运用主角的招牌能力，吸收敌人的血液回复生命值。[文 :初心者]

终极试炼

★★★★☆ 平台动作

多机种 | Final Exam | Focus Home Interactive | 11月5日
9.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



这是一款以末日和僵尸为主题的横版动作游戏，美式卡通的画面风格和摇滚音乐十分刺激。游戏可选角色共 4 种，以技能树和装备来提升其能力。玩家可邀请 4 人合作挑战关卡，完成小任务即可通关。联网后还能看到其他玩家的排名成绩。BOSS 战以小游戏式的形式进行，与暴力痛快的普通杂鱼战相比形成了巨大的反差。[文 :初心者]

光电战机

★★★★★ 射击

PS4 | RESOGUN | Housemarque | 11月15日
14.99 美元 | 无对应周边



PS4 首发独占下载游戏，PSN+ 会员可免费游玩。本作脱胎于 PS3 时代的右摇杆射击精品《超级星尘》，有着前卫的环形场地设计、精彩的系统创意和酷炫的粒子特效，加之超高的性价比，获得了玩家和媒体的广泛好评。流程虽只有 5 关，但可选择 3 架不同的战机，四个难度之间跨度很大，挑战性十足，很有街机游戏的风范。[文 :胜负师]

对照物

★★★☆☆ 动作

多机种 | Contrast | Compulsion Games | 11月15日
14.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3、PS4



《对照物》的舞台为浮空的幻想世界，在霓虹灯光下的夜色充满着上世纪 20 年代的怀旧色彩，而游戏的核心创意亦是灯光和影子。玩家扮演名叫 Dawn 的幻术师，利用变身成影子的幻术能力设法破解谜题，帮助小女孩 Didi 找到亲父并解开其身世之谜。本作以解谜为主，但非常依赖操作，甚至超过了思考谜题的程度。[文 :初心者]

灵魂能力Ⅱ 高清在线版

★★★★★ 格斗

多机种 | Soul Calibur II HD Online | NBGI | PS3：11月19日、X360：11月20日
19.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



《灵魂能力Ⅱ》是系列史上公认对战性最好的一作，当时跨三大平台发售，一时成为话题。本作将其进行了重制，保留了所有内容，加入了网络对战要素。此外当年三大平台每个版本各有一名独占角色，本作则收录了当年 PS2 版独占角色——三岛平八，以及 Xbox 版独占角色——再生侠，让梦幻对决成为了现实。[文 :纱迦]

杀手本能

★★★★☆ 格斗

Xone | Killer Instinct | Microsoft | 11月22日
免费 | 无对应周边



作为 Xbox One 首发作品中惟一的格斗游戏，本作的运营方式独树一帜，游戏本体是免费的，不过玩家能够使用的角色只有一个，如果想要使用首发全部六个角色，就需要购买对应的 DLC 包，还分为三个价位，更贵的 DLC 包除了提供能够更早尝试新自定义道具的特权，还会附送本作 1994 年推出的元祖版本《杀手学堂》。本作的格斗系统特色是能够通过不断发动必杀技而形成超高段数的连击，不过对手也可以在适当时机发动必杀技中断连击。基本的比赛形式为三局两胜制，不过玩家在赢下一局后生命值并不会恢复，必须带着残血进入下一局，使得游戏中第二局和第三局的战斗更为刺激。赢得比赛后，玩家还会获得虚拟货币，



能够用于购买角色自定义服装等内容。本作计划按照季度推出新角色，可选角色将会逐步增加，目前游戏处于第一季，除了六位角色外还有两个角色将陆续登场，同时第二季的登场角色也在筹划当中。[文 :稀饭]

猩红飞龙

★★★☆☆ 射击

Xone | Crimson Dragon | Grounding Inc | 11月22日
19.99 美元 | 无对应周边



作为 SEGA 名作《铁甲飞龙》的精神续作，本作受到了不少玩家的瞩目。随着平台的转移，游戏在画面和音效上有了翻天覆地的进化。本作有着多样化的场景，玩家可以体验到速度感和空战的恢弘氛围。故事模式和 BOSS 战的结合，既能让玩家体验刺激的流程关卡，也能体验到打 BOSS 时特有的紧张感。游戏中的龙还具有丰富的成长要素，玩家可以根据自己的需要，选择平衡类型、厚装甲类型或是攻击特化的形态，在达成条件之后龙还能获得更加强力的技能，进化为更加强力的形态，具有一定的自由度。除此之外，还可以雇佣复数的龙组成队伍，组成不同阵型应对游戏中出现的状况，到游戏后期还能雇佣到更加强力的上位龙。这些伙伴还能帮助玩家发动威力强大的协力攻击。本作在操作上沿袭《铁甲飞龙》的前进方式固定，一定平台内移动的模式外，还新增了自由探索的飞行模式，操作简易但又不失可研究性。[文 :时雨]



勇者别嚣张G

★★★☆☆ 益智

PSV | 勇者のくせにこなまいきだ。G | SCE | 12月12日
免费 | 无对应周边



本作是 PSP 的经典游戏“《勇者别嚣张》系列”最新作，玩法改成了手机平台较为流行的“三消”类型，通过凿碎和移动的方块让相同颜色的三格相连消除，这样就能召唤出对应怪物攻击入侵的勇者。在勇者找到魔王前击败即可过关。游戏通过 PSN 免费下载，但是每天只能玩三次，想无限畅玩要购买一个 945 日元的道具。[文 :宇宙人]

龙之信条 使命

★★☆☆☆ 角色扮演

PSV | Dragon's Dogma Quest | Capcom | 12月19日
免费 | 无对应周边

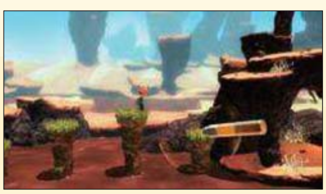


本作是根据《龙之信条》的世界观而制作角色扮演游戏，从 IOS 平台移植到 PSV。游戏采用道具收费形式，玩家依然是扮演被龙夺去了心脏的“觉者”，与同伴踏上屠龙之旅。玩家可以从 150 种职业中选择 4 名角色棋子，外加好友的 4 个棋子组成八人队伍作战，迷宫探索部分采用走格子形式，消耗手上的数字卡前进。[文 :宇宙人]

麦克斯 兄弟魔咒

★★★★★ 平台动作

Xone | Max: The Curse of Brotherhood | Microsoft | 12月20日
14.99 美元 | 无对应周边



本作是著名手机游戏《麦克斯与魔法画笔》的续作，讲述麦克斯深入魔境拯救因自己的过错而被抓走的弟弟。游戏中麦克斯要利用 4 种魔法道具来改变地形或解开谜题，并有多个强悍的 BOSS 拦在路上，对玩家的脑力和手法都是不小的考验。游戏作为 Xone 专用的下载游戏，画面表现不俗，美工也很出色。[文 :纱迦]

超级机器人大战OG 黑暗禁狱

★★★★★ 策略角色扮演

PS3 | スーパーロボット大戦OG ダークプリズン | NBGI | 11月28日
暂不单卖 | 无对应周边



本作可视为《第 2 次机战 OG》的外传，讲述了人气角色白河愁在同一时间线上的故事。游戏的系统沿袭本篇，虽然出场角色不多，但流程也长达 26 关，而且具有一定难度，并有新角色和新机体登场。注意本作目前是 PS3 游戏《超级机器人大战 OG 无限战斗》限定版的赠品，2014 年才会单独发售。[文 :纱迦]

幻幻球2

★★★★☆ 益智解谜

Xone | Peggle 2 | EA | 12月8日
14.99 美元 | 无对应周边



这款游戏的基本形式类似于柏青哥，幻幻球发射器位于画面最上方，中央是一大片密集的弹柱，最下方是移动的加分池，玩家需要选择合适的角度发射幻幻球，通过不断弹跳得分，最后落入加分池获得高分奖励。玩家可以选择不同的人物来获得不同的技能，例如增强球的弹跳力，又或是让其变大后砸烂弹柱直接落入加分池。[文 :稀饭]

行尸走肉 第二季

★★★★★ 文字冒险

Xone | The Walking Dead: Season Two | Telltale Games | PS3:12月17日、X360:12月18日
4.99 美元 | 对应机种为 X360、PS3



承接《行尸走肉》第一季的剧情，在失去了自己的守护者后，Clementine 不得不孤身上路，在这个充满了丧尸和丑恶人性的世界中继续挣扎求生。本作的基本系统和前作几乎一模一样，玩家需要特定场合选择自己的对话，某些关键的抉择还会影响到剧情的发展和故事中角色的生死。不过和前作比起来，第二季在 QTE 应用上变得更高明，也简化了不少多余的 QTE 动作，并且加强了戏剧化的场面，使得整个故事更有冲击力。在角色塑造上面，游戏对于 Clementine 的个性特点也描绘得非常细致，哪怕是面对同样的事物，她也会作出和前作主角 Lee 完全不一样的反应，两人处事态度上的反差也使得玩过前作的玩家能够找到对比的乐趣。因为能够继承前作存档，本作的许多内容都会根据继承的部分发生变化，从前作一直玩到现在的玩家会更有亲切感。同时本作推出了季卡，购买后可以节省 5 美元，推荐各位玩家入手。[文 :稀饭]



镔钢装甲 东京始战

★★★☆☆ 动作

PSV | ダマスカスギヤ　东京始战 | Arc System Works | 12月15日
1800 日元 | 无对应周边



一款由 Arc System Works 制作的俯视角机甲类动作游戏，本作最大的特色是玩家可以为自己的机体更换不同的零件，以获得不同的战斗能力，包括头、手、身体、脚以及肩部在内的多个部件均可更换，而每台机体允许携带最多三种武器。游戏提供了击破、防御以及救援等多个种类的任务供玩家挑战，对应 10 个奖杯但并不包含白金。[文 :哪尼]

2013 游戏大盘点

在起码 5 年之内，恐怕都没有哪一年的大盘点会像是今年般地丰富而精彩，在这一年，我们玩上了起码三款能够载入游戏界史书的超级大作，在这一年，我们迎来了次世代的两大主机发售，在这一年，我们的游戏市场出现了变化的征兆，在这一年，我们的国度迎来了 PS4 的港版首发，在这一年，游戏已经通过无数智能手机成为了全人类的娱乐方式。这一年，注定是属于游戏人们不平凡的一年。

所以在这精彩的一年里，为了归纳出游戏玩家生活中最为意义重大的事件，我们动员起所有小编，历数年头到年末的诸多要闻和大事，从中精选出六类，再于每一类中仔细对比讨论，才最终呈现出本次大盘点的各个十大内容。两台次世代主机是毫无疑问的主角，《横行霸道Ⅴ》、《最后生还者》和《生化奇兵 无限》等大作也一一悉数登场，许多如 Steam Machines 和 Oculus Rift 等游戏界新贵也会露脸。最后，今年我们还会为玩家们特别呈现 2013 年的“十大世界”，让大家去体验一下这些依靠着游戏开发者们的奇思妙想而诞生的虚构之地所拥有的特殊魅力和引人入胜的风光。

接下来，请翻过本页，去重温琳琅满目的 2013 吧！

策划 稀饭 文字 UCG 全体编辑 美编 NINA

十大新闻

次世代主机热销

截至本刊上市之前，微软宣布Xbox One在2013年内售出了300万台，而随后在2014年1月7日举行的CES上，索尼也公布，PS4的销售额已经达到了420万台，此时距离两台主机发售日的时间都还没到两个月，游戏玩家们对次世代的饥渴程度恐怕已经超越了两家第一方的想象。事实上，在全球范围内都大受欢迎的PS4已经出现了颇为严重的产能缺口，各地都是一货难求，不但因为没有足够的存货而在美国地区的年假商战中输给了Xbox One，就连离大家最近的香港地区，Playstation专卖店的存货都经常销售一空，独立商家手中少量的余货也被炒到了高价位。不过在时间迈入2014年后，两台次世代主机将会面临更严峻的挑战，在逐步满足了对价格不敏感，又有着强烈购买热情的核心玩家后，它们将要面对的是已经被iOS和安卓平台上的免费手游晃花了眼的轻度玩家，这个群体不但对价格极度敏感，购买意愿也是摇摆不定，要如何吸引他们购入价格高昂的主机并在之后为软件持续投入资金是个极大的难题。所以虽然次世代的曙光已经到来，但属于它们的艳阳天，还尚需时间酝酿。



Atlus母公司破产

日本业界老厂Atlus的母公司Index集团涉足了不少行业，其中就包括了游戏和动画领域，除了玩家们熟悉的Atlus，动画公司Madhouse也是Index旗下的公司。在8年前，Index把Atlus吸收为子公司，扩大了公司规模，让许多著名游戏品牌得到了良好的发展，《女神异闻录》、《世界树迷宫》和《凯瑟琳》等佳作都创造了不错的销量和良好的口碑。

不过在2013年中旬，Index有内部员工揭发，公司的183亿盈利财报实际上是通过利用多家公司循环交易而伪造。Index于6月12日受到了日本证券交易委员会的调查，公司本身也提交了民事再生申请，等于间接宣布破产，并寻求复活的机会。

作为Index旗下的子公司，Atlus面临被分拆贩卖的危机，虽然公司本身仍然在正常运作，一时间游戏界仍然众说纷纭，不少业界人士还猜测任天堂可能会出手收购，以增强其第一方的游戏品牌号召力。

不过在2013年9月中旬，Atlus的去向终于有了定论，整个公司被世嘉全部收购，避免了被拆分贩卖的灭顶之灾，同时世嘉也表示自身旗下的品牌将全面对Atlus开放使用权，看来这家经历了大劫的开发商或许正在迎来自己的第二次腾飞。

微软大重组

美国时间7月11日，微软进行公司部门重组，并发布了备忘录。此次重组影响到了几乎所有微软旗下的部门，现在各部门将为分为众多的集团，而其中最重要的四个，分别是：1.操作系统集团——负责Windows、Windows Phone和Xbox三大操作系统。2.应用与服务集团——负责Bing搜索引擎、MSN、Office 365和Skype等应用软件。3.云计算和企业集团——负责管理微软旗下的各大服务器服务。4.设备与工作室集团——负责Surface、Xbox和游戏娱乐业务。

其中设备与工作室集团包揽了除了系统外关于Xbox系列业务的方方面面，最新的次世代主机Xbox One和负责游戏业务的微软工作室都在这一集团的管理之下，掌控这一集团的是前Windows与Surface工程部的主管朱莉·拉尔森–格林，这位已经加入微软20年的女将将会为Xbox系列的发展指出新的方向，并带来新的动力。

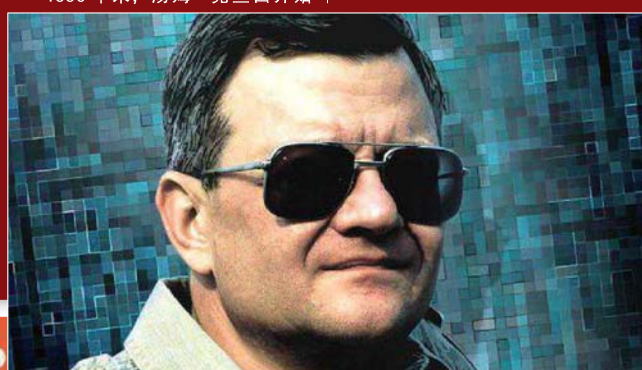
对于这次改革，微软总裁史蒂夫·鲍尔默将其形容为“一个能够把公司运作变得更为高速快捷的长远变动，使我们能够更好地适应这个日新月异的世界。”



汤姆·克兰西逝世

10月1日，著名军事小说家、游戏公司Red Storm Entertainment创始人汤姆·克兰西于巴尔的摩医院病逝，享年66岁。这位小说巨匠从1982年开始创作小说，首部作品《猎杀红色十月》刚上市就成为了超级畅销书，甚至获得了时任总统里根的赞赏。根据汤姆·克兰西的创作风格，人们将他的作品归类为“技术惊悚”类小说，其本身依靠事无巨细的专业描写和极为合理的猜想来构筑出可能存在的军事危机和政治风云，读起来令人无法自拔。

1990年末，汤姆·克兰西开始进军游戏界，并创立了Red Storm Entertainment，专门负责把自己所著的作品改编为游戏作品，最广为玩家所知的作品之一就是反恐题材的射击游戏《彩虹六号》。随后育碧买下了汤姆·克兰西的品牌注名权，用于发行旗下的军事题材游戏，《分裂细胞》和《幽灵行动》是其中最有名的两个系列，2013年E3上公布的《全境封锁》则是汤姆·克兰西系列的最新品牌，相信在看到自己冠名的游戏产品线还能够继续开枝散叶后，大师的在天之灵也会深感欣慰。



PS4日版发售日世界落后



2013年内买到PS4，而作为索尼发源地的日本却必须等到下一年，索尼——甚至是整个家用机界的重心完全向欧美转移的趋势已经变得极为明显。

与此相对的，日本地区的智能手机持有人数已经到达了5105万人，手机游戏的用户数量极高，单是2013年内，App Store和Google Play上排名第一的游戏（均是《智龙迷城》）的收入已经达到了2亿日元和2.5亿日元，利润丰厚的程度与投入的差距极为惊人，绝大部分的家用机厂商都在拼尽全力地涉足手游领域以寄望分一杯羹，并大幅削减高投入低收益的家用机游戏项目，岛国的游戏市场化为家用机游戏的荒漠，看来只是时间上的问题了。

当索尼于科隆展上公布了PS4的美版和欧版发售日还不到一个月，在SCEJA面向亚洲地区的发布会上，索尼也公布了PS4日版的发售日，那就是2014年2月22日，其售价为41979日元（含税），而包含PlayStation Camera的套装售价则是46179日元（含税）。这个发售日期大幅落后于欧美地区的发售日，甚至连亚洲地区都能够在

Respawn工作室始创人辞职

当年《COD 现代战争2》开发完成时，这一系列的始创人，同时也是开发商Infinity Ward高官的Jason West和Vince Zampella因为劳资纠纷而离开了动视，并且在EA的资助之下建立了新工作室Respawn Entertainment。这家工作室规模不大，只有约70人，但是内部统统都是跟随两位制作人离职的Infinity Ward精英，每一个都是才华横溢。随着2013年E3上Respawn公布了他们的全新作品《泰坦天降》，这家工作室也再次站到了游戏媒体的镁光灯之下。不过早在《泰坦天降》赢得满堂彩之前，作为始创人之一的Jason West却黯然辞职。虽然他自称是因为想要体验安逸的生活，不过也有内部消息称他的离开是因为与Vince Zampella产生了矛盾，原因在于Jason West对与动视打官司太过投入，忽视了在Respawn的工作。一对共同创造了“《COD》系列”辉煌的拍档就此一拍两散，让人禁不住感到唏嘘。



卢卡斯艺术工作室关闭

创立于1982年的卢卡斯艺术工作室在游戏界留下了不少宝贵的遗产，例如美式AVG佳作《冥界狂想曲》，还有“《星球大战 原力释放》系列”等等。2012年底，迪斯尼斥巨资收购了卢卡斯影业，作为其产业的一部分，卢卡斯艺术工作室也被纳入了旗下。随着时间进入了2013年，迪斯尼对于整个卢卡斯影业的整改也进入到了新阶段，作为一个虽然有过辉煌时刻，但近年已经没有产出过畅销作品的工作室，卢卡斯艺术工作室惨遭灭顶之灾，被迪斯尼直接解散，所有开发中的项目被冻结，开发人员也被遣散，只留下了负责授权合作的部门继续维持运作，以处理其他公司开发《星战》作品时的授权事宜。该工作室关闭导致了不少如《猴岛小英雄》之类的经典系列面临无法推出续作的悲惨情况，最令人遗憾的则是备受关注的新作《星战1313》也被一并取消，玩家们将无缘得以一见其真面目。

《FFV13》化身《FF15》

从2014年算起，《最终幻想Versus XⅢ》距离公布之日已经过去快8年了，当初作为“《FF13》系列”作品登场，期间沉寂多时，只公布了数量少得可怜的情报，多年来，业界对其的推测只有两种，要么就是被取消了，要么就是正在酝酿极其强大的内容等待着震惊业界。随着近年SE在手游市场中急流勇进锐意开拓，对于后一种猜测的声音也变得越来越小。

也正因此如此，2013年E3上当SE公布了《FFV13》最新影像时，游戏媒体纷纷为之惊讶，原因当然不是因为其游戏形式变成了类似动作游戏和QTE组合的类型，也更不是因为其宣布登陆次世代平台，而是这款游戏的名字竟然变成了《最终幻想XⅤ》，一直在不断用《FF13》重复榨取价值的SE终于也要推出系列正统续作了，考虑到《V13》里的V和罗马数字Ⅴ外形极为相似，或许SE对此还真是早有伏笔，次世代主机上，《FF》这个品牌又将会绽放怎么样的精彩，我们将对此后数年拭目以待。



港版PS4亚洲率先发售

2013年11月7日，也就是在美版PS4即将要发售的前一周，SCEJA在香港被昵称为“天际100”的环球贸易广场100层举行了盛大的发布会。SCEJA的副总裁织田博之在会上宣布，港版PS4的发售日正式锁定在2013年12月17日，标准版售价为3380港币。在整个亚洲地区，香港地区的发售日是最早的一个，甚至比台湾地区都要早了一天，足以证明目前亚洲地区的强大购买力和索尼对于亚洲地区的重视。

然后在2013年12月17日当天，PS4准时于香港地区发售，午夜首发会的地点设在了商业氛围浓厚的铜锣湾，并邀请来了周秀娜和Jessica C两位名模和众多模特，SCEJA副总裁织田博之再次亲临现场，并且为所有100位能够幸运参加首卖会的玩家亲手奉上PS4主机。现场还举行了大抽奖，名额为60个，其中30位玩家可以获得索尼融合掌机和家用机特性的强大机顶盒PSV TV一台，另外30位玩家则会获得长达十年的免费PS+会员资格。



动视81亿美元赎身

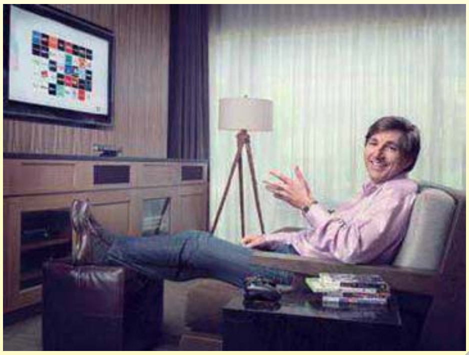
作为业内有名的发行商，动视（Activision）与暴雪（Blizzard）合并后已经拥有了业内多个畅销游戏品牌，可以说是一家盈利能力非常不错的发行商。但是作为动视的母公司，法国维旺迪（Vivendi）集团因为自身经营不佳导致资金空缺，一直试图出售动视来套取现金，无奈要价过高，多年来一直无法售出，而动视自身也一直试图摆脱维旺迪。终于，在2013年的7月末，动视总裁罗伯特·考提克宣布出资81亿美元从维旺迪手中购回动视的61%股权，以期望让动视彻底成为独立的公司。维旺迪方面联合一部分动视的股东上诉，让美国特拉华州高等法院下令禁止了这次交易，双方进入了拉锯战。不过战斗结束得很快，当时间进入10月上旬，高等法院更改了禁令，交易得以再次进行，最终，动视出资58.3亿美元，由罗伯特·考提克牵头的ASAC II LP投资集团出资23.4亿美元，买下了所有的股份，动视终于得以独立。



十大人物

唐·马崔克

2013年7月2日，微软互动娱乐部总裁唐·马崔克辞职的消息震惊了业界。唐自2006年接替彼得·摩尔成为Xbox部门的统帅以来，将X360从吞钱黑洞变成了印钞机。在他的统治之下，X360一度成为全球最畅销的游戏机，并引入了Netflix、Hulu、ESPN等视频服务，让Xbox LIVE成为全球最成功的在线服务之一。唐更一手主导了Kinect的推出，Kinect上市4个月后就卖出了1000万台，成为史上销售速度最快的消费电子产品。对于玩家来说，唐最深入人心的印象莫过于E3展上被和田洋一和小岛秀夫拍肩的那一刻。



唐在辞职之前的一周，宣布废除了此前Xbox One的诸多DRM政策，包括限制二手、在线验证等等，所以唐的辞职被认为与他推行的这些政策被推翻有关。不过据知情人士透露，唐辞职的真正原因是因为微软即将展开重组工作，唐认为自己无法在微软集团内扮演更重要的角色，因此才选择辞职。辞职后的唐成为了社交游戏大厂Zynga的CEO，这也使得Zynga的股价当时暴涨11%。

尽管唐已经离开了微软，但他为Xbox留下的印记不会很快消失。2013年E3展上电影界的巨匠斯皮尔伯格宣布将为Xbox One独家制作《光环》的电视剧系列，就是因为他和唐有着多年深厚的交情，而唐带来的这部“遗作”将于今年内在Xbox One上率先播出。

松田洋祐

从2001年加入史克威尔，到2013年取代和田洋一成为史克威尔·艾尼克斯的新任社长，十余年间，松田洋祐由一名普普通通的职员一步一个脚印地爬到了著名游戏公司的最高管理层，令玩家不由得对他心生好奇，他究竟有着怎样的能力才能取代和田洋一被股东大会赋予重任？



松田洋祐并不是一个合格的玩家，却是一个成功的商人。从事多年财会工作的他懂得如何去把握市场的走向、懂得如何从自家商品中赚取到最大的利益，而这，恰恰正是SE最渴望的结果。所以松田洋祐一上任就发表演讲称，由于游戏行业模式已发生转变，所以SE也必须要随着做出改革。他特别强调了回报率这个概念，指出过去SE的游戏因为投入太多时间和资源导致回报率很低，因此今后需要在游戏内容与研发成本之间找到更好的平衡点。

的确，从商人的角度来看，松田洋祐的做法无懈可击。但对于玩家，松田洋祐的上任究竟是不是一件喜闻乐见的事仍要打个问号。显然，松田洋祐这番言论的潜台词就是要加大手游的开发力度，以最小的制作成本通过课金的形式让利润最大化。但玩家们更希望的却是SE能早点把《FF15》做出来，而不是在“手游大厂”的路上越走越远。松田洋祐的上任对SE而言究竟是起死回生的灵丹妙药还是饮鸩止渴的那杯毒酒，仍需要时间去验证。

托尔·布莱斯蒂

在国际范围内，托尔·布莱斯蒂并没有什么大动作，各位玩家甚至有可能想不起这位制作人到底是谁。给个提示，他或许此刻离国内的玩家比任何国际游戏界的大人们都要近，因为他人正在上海定居。没错，他就是《杀手47 赦免》的制作人，在游戏界已经沉浸了足足20年。而现在，他带着过往的丰富经验和对于未来的美好期盼，加入到了中国开发团队当中，要帮助他们开发出一款完全是由中国人制作的3A级游戏。为了实现这个梦想，托尔·布莱斯蒂从丹麦搬到了上海，将自己的家庭整个转移到了陌生的土地上，这是非常有勇气的事情，也是对中国游戏开发潜力的一种肯定。

从18岁开始，托尔·布莱斯蒂就投身在游戏开发业当中，在前十年的工作当中，他都是为自己故乡的游戏开发商Funcom工作，经历了SFC和MD时代，随着2004年他加入IO Interactive，也就是《杀手47》系列”的开发商，这位制作人对于3A级项目的制作经验也随之成倍地增长。如今，他正用自己超过20年的经验来带领一支完全由国人组成的队伍开发他们的第一款新游戏，随着我国政策变化出现了前兆，说不定他们的作品，将会是代表着我们游戏界新希望的道标。



朱莉·拉尔森-格林

对于玩家来说，比起今年从微软Xbox部门辞职的CEO唐·马崔克，朱莉·拉尔森－格林是个陌生的名字，不过在微软内部，她的名字早就如雷贯耳。从1993年作为一个项目经理加入微软，并负责了Visual C++的开发，她在微软一呆就是20年，期间步步高升，不过主攻的方向是软件部分，并且把提升用户体验当成是自己的目标。靠着这种精神指导，她监督了Windows 7系统的开发过程，直至其成功发布。

除此之外，拉尔森－格林也参与了Office系列的用户界面设计，包括了Office XP，Office 2003和Office 2007。哪怕是在微软最新的操作系统Windows 8当中，她也全程参与，并贡献了不少力量。



在今年的微软大重组中，这位女将迎来了一个新挑战，那就是接管重组后的设备与工作室引擎部门，在她掌管之下的微软产品中，就有玩家最熟悉的Xbox系列。看起来似乎拉尔森－格林将会挑战她并不熟悉的硬件领域，不过考虑到云端技术的发展将会陆续把硬件部分的内容转化为软件和服务内容，微软的这次部署，说不定暗含了对公司日后发展的战略安排，而朱莉·拉尔森－格林，将会是推动这一战略的先锋人物。

小岛秀夫

提起小岛秀夫这位 Konami 的实力派制作人兼现任副总裁，很多玩家自然会联想到他所制作的“《潜龙谍影》系列”，但自 2010 年的《潜龙谍影 和平行者》后，他虽然活跃于游戏界，但却没有带来任何新作品的消息。也许是出于制作人的骄傲，在日本游戏业大幅落后于欧美的情况下，年初他公开了《潜龙谍影 幻痛》计划的存在，并将其称为承载“再一次赢过世界”信念的游戏。而从目前的信息来看，这款由 Konami 自家 FOX 引擎打造的新作在技术力上确实能与欧美一线大作并驾齐驱，这在当今日本业界无疑是一个榜样。



2013 年是“《潜龙谍影》系列”的第 26 个年头，虽然小岛秀夫在过去曾经多次表示不想再制作“《潜龙谍影》系列”，但如今他仍然奋战在《潜龙谍影》新作的第一线，甚至连动作捕捉都亲力亲为。也许在以后，我们还可以听到这位老宅男为我们推荐像《环太平洋》这样的好电影，但几乎可以肯定的是，现年 53 岁的小岛秀夫不可能再为“《潜龙谍影》系列”奉献他的第二个 26 年。眼下《潜龙谍影 幻痛》的序章《潜龙谍影 原爆点》即将发售，作为玩家，请且游且珍惜。

马克·塞尼

PS4 依靠强大的机能和开发者熟悉又易用的架构获得了不少游戏厂商和媒体的好评，这份荣耀必须归功于它的首席架构师马克·塞尼（Mark Cerny）。我们评判一个人物时，通常会说到他的天分或后天的努力，但马克·塞尼混合了聪明和勤奋两种特质。他是一个优秀的领导者，在他担任环球互动娱乐副总裁时，亲手发现并培育了两家前途不可限量的工作室：顽皮狗和 Insomniac Games。他是一个优秀的理论家，由他开创的松弛有度的游戏开发理念“dos and don'ts”，给了业界一个前进的方向。同时他又是一个优秀的游戏开发者，在兼顾开发 PS4 的同时也担任了 PS4 的护航大作《KNACK》的创意总监。但说到他在 2013 年最大的贡献，莫过于正确地决定了 PS4 的整体架构。他有着独特的硬件设计哲学：PS4 需要有一个强大的系统架构，对程序员而言既熟悉又易用，同时这台主机在未来几年依然有大量可供挖掘的机能，而索尼会在系统和服务两方面创造额外的“附加价值”。相信在他正确理念的指导下，PS4 未来的发展方向会越走越好。2013 年的十大年度人物，马克·塞尼（Mark Cerny）的确是当之无愧的其中之一。



肯·列文

2013 年对于肯·列文的确是个大日子，酝酿了足足五年的《生化奇兵 无限》终于上市，收获大量好评，销量也非常令人满意，对于他来说，这也是自“《生化奇兵》系列”上市后久违的再一次成功，的确是值得纪念。当然了，随着游戏发售，一些负面传闻也某种程度上得到了证实，例如本作开发费甚高，虽然不一定是传说中的两亿，但肯定所费不菲。肯·列文的独裁者风格也受到了一定程度上的批判，他过于追求完美，不但增添了开发工作量，也浪费了不少已做好的内容。

但因为这一切都和肯·列文本身的制作风格有关，站在道德制高点去批判他自然是不公道的。而且就目前来说，他恐怕是业内最独树一帜的制作人之一，除了他，暂时还没有人能做出这般原汁原味的《生化奇兵》式游戏，要插手游戏制作的方方面面也是在所难免。在接下来的时间里，对于肯·列文，大家更关心的或许是下一作《生化奇兵》到底何时才能推出，毕竟这位制作人已经快年过半百，而无论是他还是玩家们，都已经等不起又一个五年了。



平井一夫

说起平井一夫，相信不少玩家都很熟悉。自他临危受命担任索尼的 CEO 以来让索尼扭亏为盈，立下了不少功绩。海外学习的经历，让他拥有一口流利的英语和对欧美文化丰富的认识。多年来跟随丸山茂雄的学习，让他成为了开拓 SCEA 的重要功臣。在久多良木健下马后，平井一夫接下了管理 SCE 的重任，他指挥工程师们大幅度削减 PS3 生产成本，同时更注重第三方软件开发。“《未知海域》系列”等软件的崛起和 PS3 Slim 的发售让 SCE 的业绩开始回升。他的出色表现引起了董事会的注意，让他在危机下担任索尼的 CEO。上任后，平井一夫提出了“One Sony”的口号，希望以此打破“部门墙”提升内部协同作用，并开始着手降低经营成本，裁员一万人，出售化学部门，剥离附加价值低的部门，将重点放在并购或与有潜力的公司合作上，进一步强化核心业务。在上任的四分之一时间里，他走访了全球多个国家和业务场所，充分了解一线员工和消费者的想法。在他的努力下，索尼财政重新焕发了生机。在他上任的一年内（2012 年 4 月 1 日至 2013 年 3 月 31 日），索尼全年累计纯利 430.34 亿（2011 财年亏损 4566.60 亿），终于实现了公司业绩的扭亏为盈。



岩田聪

岩田聪可以说是近年来游戏业内亮相率最高的领军人物之一，每次任天堂举行的网络直面会中，他不仅会直接出镜，还会穿上跟公开情报相应的服装，甚至有时候会用各种虚拟形象登场，比如在公布《大合奏！乐团兄弟 P》时用虚拟形象倾情演唱了一曲，让人印象深刻，而每次发布会开头摆出姿势并说出标题语“直接！”甚至已经成为了发布会的标志动作。

纵观 2013 年，岩田聪成功让 3DS 奠定了掌机市场的霸主地位，Wii U 却陷入了低迷状态，一直不见好转。哪怕拉拢了神谷英树、名越埝洋等知名制作人，E3 期间召开的网络直面会还让众多第一方大作倾巢而出，但是至今为止 Wii U 的硬件销量只有 500 万台左右（VG 数据），远远低于预期 900 万的销售目标，对此，连岩田聪也不得不承认“Wii U 并非 Wii 的合格继承者”。如今 PS4、Xbox One 等次世代主机已经相继发售，2014 年里 Wii U 的生存将会更加艰辛，岩田聪社长下一步将会如何应对，能否让 Wii U 起死回生，让我们在今年拭目以待。



吉田修平

吉田修平 1986 年加入索尼，是 PlayStation 计划的初创团队成员之一，为 SCE 争取到了大量第三方游戏的授权项目。他在 2008 年就任索尼电脑娱乐全球工作室总裁至今，负责了 SCE 不少的游戏开发。对吉田修平而言，2013 年最重大的事件无疑就是新主机 PS4 的发售了。在 PS4 时代，独立游戏将被更加重视，吉田曾亲自出镜宣传，与独立游戏开发者对谈，以表示索尼对独立游戏的大力支持，甚至租了一台飞机来载着独立游戏开发者们四处游玩。PS4 身上处处体现了以游戏为核心的设计理念，大受开发者和玩家好评，然而其在日本的发售日却意外地落后了一大截，从侧面也反映了近年来日系游戏在索尼阵营的大倒退。在 2013 年接受媒体采访时，吉田坦言 PSV 受到了智能移动设备免费游戏的严重冲击，掌机游戏的支出已然成为了消费者不愿承受的负担，更何况还有受众面更广的对手 3DS。但他同时也对预计在今年推出的 PlayStation Now 信心满满，认为云游戏服务能让 PSV 更有吸引力。这位有着西化思想的索尼高管，或许就是未来 PS 系列主机发展壮大的关键。



十大角色

洛圣都三人组 出自《横行霸道Ⅴ》

《横行霸道Ⅴ》于系列史上首次采用三主角设定，三名主人公拥有不同的性格和经历，共同构成了一曲洛圣都赞歌。

麦可曾经是一名成功的抢匪。很多年前他为了家人，选择了背叛朋友，更换身分后过着富裕的生活。但随着时间的飞逝，他极力守护的家庭出现了危机，而昔日的朋友也找上来。为了生活，他不得不选择重出江湖，再捞一票。你可以指责麦可没有义气，冷酷无情，但当你也到了麦可的这个年龄时，相信会有不同的看法。

崔佛是一个很难形容的人。他毫无疑问是一名暴徒，当玩家切换角色时他总在干一些违法勾当，故事中还曾经残忍地干掉了自己小弟的亲人。但在他的身上同样也有很多闪光点，见到欺骗自己的麦可时，他更多地是高兴而不是愤怒，还数次搭救陷入危机的麦可。而且他还经常能说出很富哲理的话，有时睿智得让人害怕。

如果要问哪名角色让玩家的代入感最强，那么一定是小富。富兰克林是美国社会最低层的黑人青年，女朋友和他分了手，同住的阿姨令他难以忍受。为了出人头地，他平时也没少做违法勾当。当他认识麦可之后，人生终于出现极大的转变。在故事的最后，小富的选择将会影响另外两人的生死。如果玩家选择杀死麦可，当小富终于得手后给拉玛打了一通电话，最后一句“以后多联系”道尽心酸。



这就是洛圣都三人组，缺少其中任何一位，《横行霸道Ⅴ》的故事都会变得苍白无力。虽然他们都是我们在日常生活中绝对不希望遇到的人物，但这无法阻止我们对他们的喜爱。

劳拉·克劳馥 出自《古墓丽影》



在游戏这种事物还尚处于蒙昧年代的时候，《古墓丽影》的诞生有着太多的代表性意义，由一位女英雄而不是浑身肌肉的大老爷们担任主角，游戏的目标也不是横扫千军怒战丑得亲娘都不肯认的外星人，而是探索古墓并解开机关，战斗只是游戏中很小的一部分。从此，劳拉·克劳馥的形象深深地印入了玩家的心中，美丽脸庞，性感身段，手持双枪，身手过人，无论是古典用法还是现代用法，“女神”这个词用来形容劳拉都是极为恰当的。但恐怕也正因为是这样，塑造她的个性和编写她的故事也变得越来越困难，在往后的《古墓丽影》系列”中，奇幻元素已经到了喧宾夺主的地步，因为如果不是神怪般的强大存在，又有谁能够挑战如女神般强大的劳拉呢。

随着系列销量每况愈下，这一切终于迎来了改变，在今年，通过水晶动力工作室的锐意改造，我们所熟悉的女神在一个精心制作的重启作品中有了新的变化，如今，劳拉·克劳馥不再是那个无敌的女冒险家，在故事的开端，她甚至只是一个空有理论知识，而从来没有经历过真正冒险的女孩，她在孤岛上历经蜕变，承受了常人无法想象的伤痛，目击过别人无法想象的可怕风光，最终，我们所熟悉的女英雄浴火重生，这一次，我们了解她是如此成长为今天的模样，这一次，我们熟悉她身上和心里的每一道疤痕，所以这一次，我们才终于彻底爱上了劳拉·克劳馥。

爱德华·肯威 出自《刺客信条Ⅳ 黑旗》



在海盗的历史上，爱德华·肯威是个特别的海盗，因为没有几个海盗会像他一样同时具备刺客的身分，但在刺客的历史上，爱德华·肯威也同样是个特别的刺客，不仅仅是因为他是个海盗，还是因为他是一个完全没有传承出处的刺客。在以往的作品中，无论是严肃克己的埃泰尔，还是浪漫潇洒的艾齐奥，甚至是充满野性的康纳，都是有着刺客传承的出身，而惟独把自由奔放发挥到极致的爱德华，是一个完全没有任何刺客背景的普通人，他对于生活充满了野心和期盼，却又不甘于只是靠着种地和经商来累积财富。某种程度上，爱德华就是一个天生的海盗，追寻财富的欲望和成就辉煌事迹的渴求随时都在他心中燃烧，这也让他与刺客之间的遭遇充满了戏剧性。由始至终，爱德华都没有把自己定位成一个纯粹的刺客，一开始他只是想要靠着这个身分浑水摸鱼，其后，他是为了能够获得的酬劳和好处而行动，甚至是为了一个虚无缥缈的宝藏而拼命，哪怕到了最后的最后，爱德华认识到自己这种追逐利益的态度才是他遭受到一切苦难的根源后，他还是没有把自己变成一个纯粹的刺客，在完成了刺客付托的事情，并解决了自己引起的恩怨后，他最终还是放下了刺客的身分，也告别了海盗的生活。如果说其他刺客们是因为执着而变得不凡，爱德华则是因为平凡而变得真实，变得可信。

乔尔与艾莉 出自《最后生还者》

自末日爆发后，已经过去了二十年，在这个不再新鲜的末世中，人性早已不值一提，只有生存才是一切。对于乔尔而言，而最初与艾莉相遇不过是又一次的货物走私罢了，而艾莉这位在末世中长大的女孩，有着远超其他同龄人的坚毅、勇气，任何事都能乐观对待，她总能用自己的魅力感染身边的每一个人。在前往火萤的旅途中，两人的生命可以说是紧密相连，没有乔尔，艾莉这只纯真的小羊不可能在末世的群狼中生存下来，而没有艾莉的挺身而出，也许乔尔也早已丧命。当乔尔带着承载着人类希望的艾莉来到火萤基地时，艾莉却陷入了不安之中，她隐约感受到对未来的恐惧，小小年纪的她背负了太多的压力，但如果此时回头，过去的承受的一切苦难都只是徒劳。果不其然，人类的未来需要以艾莉的生命作为代价，对于乔尔来说，他的人生已经失去了太多，已无法再承受失去身边至亲的人，也许仅仅是为了兑现当初对艾莉许下的“无论如何我都不会丢下你一人”的承诺，乔尔血洗了整个火萤基地，救出了艾莉。



一切尘埃落定后，二人再次回归了原点，面对艾莉的质疑，乔尔“善意”的谎言成就了一个完美的结局，即使要以整个世界作为代价，但最后，至少还有“我们”。

布克与伊丽莎白 出自《生化奇兵 无限》

如果当初布克没有经历伤膝河的洗礼，那么一切也许就不会发生，如果当初布克没有因债台高筑而卖掉女儿，也许安娜也不会成为伊丽莎白。但在平行世界理论中，没有任何的如果，每一个不同的决定背后都导向着一个个截然不同的世界，如果要问《生化奇兵 无限》是怎样的一个故事，那么我会说这是一个关于布克与伊丽莎白之间的故事，而且是一个难以用三言两语言尽的故事。即使布克未得知关于康斯托克的秘密时，他仍然义无反顾地保护着面前这个素未谋面的小女孩，在最后获悉事情的来龙去脉后，他仍然有舍弃自己生命终结一切回到原点的勇气。而伊丽莎白则有着与同龄人完全不相符的性格，即使经历重重磨难，即使康斯托克要用极端手段将她变成自己的继承人，她依然能坚信自己心中的正义毫不动摇。在天空之城哥伦比亚这个充满疯狂的世界中，布克与伊丽莎白互相帮助，互相保护的情谊显得尤其可贵。

即使在最后，游戏中发生的一切因布克的陨落而被抹去，别忘记还有一个平行世界，布克不曾接受伤膝河的洗礼，康斯托克不曾出现，布克与安娜父女也不曾分离的美好世界。



闪电 出自《闪电归来 最终幻想XⅢ》



闪电，原名爱格雷尔·法隆，众人皆知的“《最终幻想XⅢ》系列”初代作与完结作的主角，并且在《最终幻想XⅣ》里也有登场，她可以算是贯穿了PS3平台所有《最终幻想》的女性角色。有趣的是，在初代作登场时，她是21岁，而在完结作的结局里则变成了永远的21岁，因为在《闪电归来 最终幻想XⅢ》里，她成为了灵魂的解放者，指引灵魂走向新世界。

她在游戏里那坚强帅气而又不失温柔的性格十分深入人心，同时她也十分重视自己的亲人和同伴，为了救出重要的人哪怕是面对创造了世界的光明之神也不惜拔刀相向。这份强大的背后也有着不为人知的软弱，在游戏里经常出现在玩家们面前的露米娜就是闪电当年决心成为军人时所割舍掉的软弱的一面。在她决心与光明神一起埋葬于在不可视的混沌之中时，露米娜与闪电的融合重新给了她对“活下去”的渴求。从故事开始到游戏结束，闪电一直是处于引领者的角度来指引着身边的人，她指引众人向光明神展示出了人心的无限可能性，带领着旧世界的灵魂一起重新降生到新生的星球之上。当一切落幕时，闪电从一位被神化了的解放者变成了一名普通的女性，同时也昭示着属于她的“幻想”的终结。

但丁 出自《鬼泣DMC》

雷、真是雷、简直雷到家了，如果说这是游戏发售前但丁这个角色给我的直观印象，那么不幸的是，玩到游戏后我依然不太敢直视他的脸。当然，我们不能单纯从一个角色外貌的改变就给他判死刑，毕竟早先就曾有过激起家们的强烈反抗但最终还是被广泛接受的《鬼泣4》那个沧桑感十足的大叔但丁。所以我们应该从更全面的角度来审视《鬼泣DMC》这位改头换面的痞子青年，就能无视掉他外貌上的缺陷发现更多的优点，大概。

可以肯定的是，制作组在但丁的刻画上不遗余力，这大概也是对玩家们不满之声的一种无形抗议，企图用饱满的剧情来让“外貌协会们”闭嘴。但丁的身分由原本的“人魔之子”变成了“天使和恶魔的混血”，他有着如恶魔般拙劣的性格，好色、低俗、粗鲁、凶暴，但在他的心中却沉睡着一位天使，令他那昙花一现般的温柔、体贴和怜悯都更能打动人心。其实如此看来，这个但丁与玩家熟悉的老但丁之间也并没有太大的区别。所不同的是，《鬼泣DMC》的但丁“糙”得更为不顾底线，更加素无忌惮。这或许，也正是东西方在审美上的差异所在吧。



雷电 出自《潜龙谍影崛起 复仇》

2013年，对于喜欢雷电的玩家们来说是难忘的一年，因为这位全身被机械化的超级战士再一次化身为了“开膛手杰克”。过去的雷电曾以少年兵的身分参加了利比里亚内战，在战场上，他的人生仿佛只剩下了杀戮，而鉴于他在战斗时那鬼神般的身影，人们便称他为“开膛手杰克”。时间飞逝，在亲友的帮助下，他渐渐忘却了曾经的自己，过上了新的生活。然而，在《合金装备崛起 复仇》中，由雷电保护的新生国首相受到了神秘佣兵集团的攻击，虽然雷电马上展开追击，但那场战斗却以他单方面被压制并失去了左手左眼为结局，雷电那白色的生化身体也染上了鲜艳的血，而敌人的话给予了他内心极大的冲击，那句话就是“你拒绝着自己的刀。”。

随着对那支佣兵部队调查的不断深入，雷电漆黑装甲之下的内心正在动摇着——自己所谓的正义究竟是什么？虚伪的安宁让他忘却了真实的自己，他内心所真正渴求的是切切实实的杀戮，才是真正的自己。在与电磁忍者Monsoon的战斗中，伴随着刻骨的剧痛，雷电黑色的身影上跃动着赤红的杀意，“开膛手杰克”终于回来了，管他什么正义，斩了再说！



阿恋与三毛 出自《胧村正》

胧村正首部DLC的主角阿恋，原本只是弱不禁风的妙龄少女，某日奉命与其弟清次郎同行前往将军家进献茶器，不料却在中途遭冤家的刺客抢夺，身受重伤。在阿恋含恨奄奄一息之际，她的爱猫三毛突然出现并成为了化猫，只为实现阿恋的复仇遗愿。化猫以阿恋的形象示人，猫爪时常隐藏在笠帽之下，却毫不顾忌头顶上露出的猫耳。一旦遭遇敌人，她就将草笠一抛，张牙舞爪，或还原为尾巴分叉的猫又，甚至露出化猫的凶恶面目。即便化作阿恋的姿态，三毛的猫性也还是无法掩饰。吃料理时玩家会听到阿恋苦恼而幸福地抱怨菜肴太热，烫到了自己的猫舌。她的言谈中还夹杂着趣怪的猫语，在大摇大摆地敞露金玉的狸猫师傅面前，还因为害羞而吞吞吐吐地说自己其实是只雌猫。在山间泡温泉时，看着阿恋因为高温而脸红耳赤，娇羞地缩成一团，偶尔还会透露心声，羡慕狐妖的姣好身材，真是把人萌得满地翻滚。三毛不但会卖萌，而且知恩图报、嫉恶如仇。为了报答主人阿恋，她自愿踏上了险恶的复仇之路，面对仇家可谓心狠手辣，其人猫交融的形象和性格惹人怜爱，而命运的归宿又充满禅意，让人难忘，当选十大角色，实至名归。



Zero 出自《龙背上的骑兵3》

Zero拥有极为奢华的美丽外貌，却有着和柔弱外表不相符的坚定意志。在故事一开始她就以杀掉全部的歌姬为目标，为此无论付出多少代价都无所谓。从第一次刺杀目标失败而失去手臂到后期不断地痛苦重生，她从来就没有因此而停止过脚步。从表面上看她是一个极恶的人，杀害自己妹妹们的手段异常残酷，对待自己的使徒就像是工具，即使与龙同行，也总是利用各种语言去欺负它，从不呼唤它的真实名字。五位歌姬姐妹给了世界和平，而她的行为看上去就在毁灭这个世界。但实际上正如One所说，Zero是一个伪恶的人，只是在达成目标之前不把自己的那一面表露出来。残忍地杀死妹妹们，只是为了给她们一个真正的解脱。在将进行最终决战的时候，Zero还给使徒们自由，而在之后看到使徒们为了自己赴死的时候，一向坚毅的她也露出了悲伤的表情。虽然无数次在欺负同行的龙，但她其实把自己最大的希望寄托在了龙的身上，甚至愿意用自己的生命去换取龙的生存机会。Zero所做的一切都是为了弥补自己的过错，亲手为这一切做一个了结，这也让她身上的悲剧色彩显得无比地浓重。



十大硬件

PS4

首先要恭喜的是，PS4从11月15日正式发售至12月28日这短短的一个多月时间内全球销量已突破420万套，如此优异的销售成绩毫无疑问就是对PS4这台次世代新主机的最大肯定。在吸取了PS3的经验教训之后，索尼为PS4制定了非常明确的发展规划，它采用了与个人电脑相同的x86–64架构处理器，令游戏开发过程变得更加容易，以便吸引到更多的开发者。PS4的运算能力大约等于PS3的十倍，画面和帧数都有大幅提升。同时还加入了录制游戏影像、实况转播、跨游戏语音聊天、边下载边玩游戏等重要功能，这些改变都令PS4更能服务于玩家的需求。虽然PS4并不兼容PS3以下的游戏，但会通过名为“PS Now”的云游戏服务使用网络让玩家可以在PS4上游玩到经典老游戏。

全新的DS4手柄同样进化巨大，不但在外形、按键上更加符合玩家的操作使用习惯，而且还增加了触控板和显示灯这两个元素，不同的游戏中，触控板可以用来操作菜单或是操控角色，如何使用它完全取决于游戏开发者的思路。而常亮的显示灯不但可以标记当前玩家，还会随着游戏场景、玩家体力等要素而改变颜色，从而增加更多的代入感。



Xbox One

Xbox One是微软的第三代电视游戏机，于11月22日在13个国家上市，它汇聚了微软多项顶尖技术，除了是一台游戏机外，还具有机顶盒功能，展示了微软欲占领千家万户客厅的决心。

Xbox One的机能异常强大，支持多程序同时运行，并支持分屏显示功能。玩家可以用主画面玩游戏，用副画面看电视或操作其他应用程序，整体运行速度十分流畅。微软精心准备了多款独占大作随首发上市，包括《极限竞速5》、《崛起 罗马之子》、《丧尸围城3》等，让玩家充分感受到了次世代的威力。

Xbox One的配件同样值得大书特书。Xbox One拥有被誉为游戏历史上最佳的手柄，该手柄的研究费用超过1亿美元。不仅手感出色，握起来也更舒服。全新的十字键设计让玩家能够精确输入指令，独有的脉冲振动功能带来玩家前所未有的感触。捆绑出售的Kinect One对使用空间要求更低，拥有更精确的动作捕捉，能够识别细致如手指伸曲般的动作。Kinect One的语音识别功能也有极大进步，配合语音指令可以更方便地操作Xbox One。

2014年1月7日，微软于官网正式宣布Xbox One在2013年内的销量已超过300万，这个成绩大大超过了两个前辈的销量。随着2014年Xbox One在更多国家和地区的发售，相信还有无数记录即将被打破！



Steam Machines

哪怕是在两台次世代主机规则全面向PC靠拢的今天，由Valve所创造的新主机Steam Machines仍然是最接近PC的家用机产品，理由很简单——它就是一台PC。虽然搭载了Valve自身开发的Steam OS，但玩家在这台主机上仍然是通过Steam平台运行PC版游戏，独创的双触控区手柄也是为了还原PC上鼠标+键盘的操作方式而设，其本体后方还有着密密麻麻的接口，通过这些接口，玩家甚至可以连接显示器和键盘鼠标等操纵设备，如果玩家大胆地把主机系统改为Windows 7，这台家用机的使用体验和一般的PC几乎是毫无分别。

那么如果它只是一台定制PC，Steam Machines的存在意义是什么？除了扩展Valve本身的平台普及量和尝试进军家用机领域这些显而易见的目的，另外一个重要的意义，就是尝试解决家用机规格无法随着时代进步而更新的问题。Steam Machines并非单一由一家厂商制作，不同厂家推出的Steam Machines也会有着规格上的差异，玩家大可以按照自己的财力和对游戏表现水准的要求来选择购买。

这是否就是解决家用机硬件配置无法进化的终极方案？一切都要在2014年Steam Machines正式发售后才能下定论。



Oculus Rift

头一次听说Oculus Rift头戴显示器，可能多数人会不屑地撇撇嘴，索尼推出HMZ–T系列头戴3D显示器也有好一段时间了，这种拾人牙慧的产品还有市场可言吗？在Oculus Rift正式上市之前，我们恐怕无法对这个疑问给出具有说服力的回答，但有一点可以肯定的，那就是Oculus Rift绝非是HMZ–T系列头戴显示器的模仿者，因为这款头戴显示器从一开始，就是把自己定位成纯粹的游戏头戴显示器，而目前作为同类产品推出市场的HMZ–T系列，则是非常纯粹的影视头戴显示器，所以两者在设计上存在着本质的差异。

那么两者最大的区别在哪？抛开针对游戏画面显示进行视觉优化和强化3D显示临场感等较为技术性的问题，仅仅是从两者最基本上的造型上，我们就可以看出分别，HMZ–T系列就算来到了第三代，其主体造型还是一个朝着头部前方凸起的圆弧，这是为了营造出视觉区内如同影院般的环境感，而和其相比起来，Oculus Rift则要更贴近头部，不过前方有着一个正方形的构造。这种造型差异是因为HMZ–T系列是以玩家在使用途中固定头部不动为前提，前凸的设计并不利于用户频繁转动头部。而Oculus Rift则试图要把在游戏中控制视角的功能直接加载到显示器上，玩家移动头部就等于直接移动视角，其带来的虚拟体验极为真实，配合上对应的体感操作设备，Oculus Rift或许就是我们未来的游戏方向。



X360E

在2013年的E3微软发布会上，或许是由于Xbox One的光芒实在太过耀眼，以至于让不少人忘掉了同在发布会上公布的全新X360机型X360E。

作为在X360 Slim的后续机型，



X360E的表现并非十全十美。在外观上，X360E采用了更接近Xbox One一半烤漆一半磨砂的设计，总的来说与X360 Slim各有千秋。但作为新机型的X360E在功能上却对比老前辈X360 Slim有所阉割，不仅USB口有所减少，而且过去AV/色差的复合接口被去除，仅保留AV接口，最重要的是光纤接口被去除，那就意味着对音质有追求的玩家无法再享受杜比AC-3环回立体声带来的震撼。不过各位玩家大可以放心，除了接口有所阉割外，X360E与其他型号的X360在基本游戏表现上并没有任何差别，而且主机运行时的噪音更小，主机架构也十分容易拆解，这使得在故障维修时变得更加方便，如果各位有意向在近期购买X360，那么X360E仍然是您最好的选择。

Shiled

NVIDIA在CES 2013上公布了旗下的首款掌机——Shield，这款产品目前已经在美国和香港两地上市，机器搭载的是定制的Android系统，并采用了其自主研发的TEGRA 4芯片组，包含主频高达1.9Ghz的CPU以及72个流处理单元的GPU，另外还配备了2GB的运行内存，外加一块5英寸720p的高清屏幕，就配置而言在掌机界可谓一骑绝尘。不过庞大的机身、544g的重量甚至还自带扇热风扇，这些特点都无时无刻不在提醒着玩家Shiled并不是一台传统意义上的掌机。而事实上也确实如此，Android系统乏善可陈的游戏阵容很难让Shield自身在游戏上具备竞争力，与其说它是一款掌机，倒不如说它是Nvidia显卡的第二屏。配合专用显卡，玩家可以通过Steam平台将PC游戏的画面流畅地传输到Shiled的屏幕上，而Shiled配有类似于家用机手柄的按键布局，具有相当不错的手感，即使面对复杂的操作也一样能轻松应对。虽说整体的体验不错，但想要完美进行体验需要的成本太高，因此Shield的销量比起其他掌机来说几乎可以忽略不计，为了刺激销量，这款掌机的售价也从349美元下调到299美元，甚至在近期再次下调到了249美元，不过恐怕对于销量的帮助非常有限。



2DS

在2011年，任天堂把3DS送到了玩家的手中，这台掌机的裸眼3D效果让众多用户为之惊艳。翌年发售的后续机型3DS LL更是在前者的功能基础之上增大了屏幕，但令人哭笑不得的是，3DSLL屏幕分辨率仍保持不变。在2013年，业界纷纷猜测任天堂或许会推出一款附带右方摇杆的新机型，然而，在2013年的10月12日，任天堂却宣布面向欧美地区发售新型掌机2DS。

2DS与之前两款掌机最大的不同之处是外型，它那完全平直的机身的设计让人不由得想起了平板电脑，机身自底部向顶部逐渐增厚，侧面呈倒三角形，很容易让人产生机身体积较大的错觉，但实际上2DS的大小与完全展开的3DS相当。2DS的名字较明显地传达了一个事实——这台掌机没有裸眼3D功能，可是令人意外的是机体保留了3D摄像功能，若想查看拍摄出来的3D照片，还需要经过导出图片再转移到3DS上的繁琐程序。在使用体验上，2DS的按键舒适，采取了内凹设计的L/R键手感尤为明显，另外，为了配合直板的机身，主菜单键置于机体的最下方，而Start与Select键则是在机身A/B/X/Y键的下方纵向成一线排列。2DS屏幕的大小、显示效果与3DS并无太大区别，但根据相关拆机报告，2DS的上下屏是拼接在同一块面板上的，因此在游戏的过程中要重视对屏幕的保护，不然在损坏后会需要整块更换。



HMZ-T3W头戴式3D显示器

在小时候，我们总会期盼游戏方式会迎来大变革，比如说戴上头盔就能进入游戏世界等等。而索尼这款头戴式3D显示器的出现让我们仿佛看到了未来科技的提前来临。只要正确地佩戴这款产品，就能享受750寸巨幕的震撼。强烈的3D感觉和7.1虚拟声道的配置能让玩家有身临其中的错觉。作为可穿戴式的显示器，它像眼镜一样透过两片720P分辨率的0.7英寸镜片来显示画面，OLED面板的使用让它具有高分辨率、高对比、低功耗和响应迅速等优点。实际上索尼HMZ-T3W头戴式3D显示器已经是索尼推出的第三代产品了，虽然硬件规格和初代产品持平，但针对初代的缺陷，产品在易用性上有了翻天覆地的进化。重量更轻，佩戴更舒适，无线版本的引入都能减少使用时给玩家带来的负担。除了高画质和佩戴简易的优点外，便携性也是它的优势之一。例如在飞机中，在高铁上，玩家都可以随时体验大屏幕的震撼。当然这款产品也有一定的不足，高昂的价格会让不少人望而却步，在佩戴方式和电池续航时间上也还有不少进步的空间，但它带来的革命性体验仍然是不容置疑的。



PSV TV

索尼在2013年9月9日，也就是TGS 2013开幕前的发布会上公布了号称“史上最小PlayStation设备”的新硬件——PSV TV，这一突然的举措出乎许多玩家的意料。从其简单直白的命名上不难看出，这是一台运行着VITA系统的网络机顶盒，它外观小巧，价格低廉，但却可以运行大多数的PSV专属游戏，以及PS商店里提供的PS或PSP经典游戏，称其为游戏功能最强的机顶盒一点都不夸张。既然是机顶盒，那么光有强大的游戏功能远远不够，索尼为其引入了诸如TSUTAYA TV、DMM、Hulu等大型的网络服务提供方，配合原本就有的电子书、音乐购买、电影租赁及卡拉OK点播等服务，俨然想要将PSV TV打造成一款亲民的客厅娱乐终端。当然这些服务仅限于日本地区，香港等亚洲地区的服务将如何展开，还要等到2014年1月16日港版机器发售后才能明了。而在未来，PSV TV还能够与PS4进行联动，用于无线传输视频信号等等，而借助于云服务的力量，相信它还有更多的潜力可以挖掘。PSV TV首周的销量达到了4万台，可以说是一个相当不错的开局，但之后则显得后劲不足，这台小盒子想要成功，索尼要做的还有很多。



PSV2000

作为PSV家族的最新型号，PSV2000是一款颇具争议性的产品。相较于前辈PSV1000，2000型并没有遵循以往新型号的升级规律，性能方面几乎没有任何变化，反而是在外观设计和屏幕选材上有所退化，不仅因为整体塑料感更强显得有些廉价，屏幕也从原本的OLED材质换成了色彩表现力较差的LCD材质，而PSV1000并未停产，新旧两种型号的机器同时存在于市面上的状况让PSV2000的定位显得颇为尴尬。不过虽然存在着以上不足，但PSV2000仍然有其过人之处，更加轻薄的机身配合边缘弧度的设计，让整体的握持感更好，存在于PSV1000中各种按键方面的不合理设定也都得到了大幅改善，从玩游戏的体验上来说，PSV2000毫无疑问是成功的。而内置了1GB的储存空间以及将接口更换为通用Micro USB标准等等细节上的改善，切实从玩家的角度出发，省去了诸多不必要的麻烦，种种人性化的设计让PSV2000受到了越来越多玩家的青睐。



十大现象

众筹

除了少数土豪，大部分玩家都不是投资者，抛开收入、社会地位和人脉之类的客观原因，仅仅从主观上来说，能够让玩家们觉得想去投资的东西，恐怕也是寥寥无几。如果硬要说，和游戏领域相关的事物还是能够引起玩家们的兴趣，但游戏工作室往往是从发行商手上获得资金，所以似乎也没有玩家投资的余地——直到众筹平台的出现。

Kickstarter算是这一类平台中起步较早的一个，其形式说白了也非常简单，游戏开发者们把一些初期概念和设定放到平台的网页上，设定一个筹款金额，订立一个筹款限期，然后就要等待玩家们投钱进去。如果获得钱足够达到募款金额，那么众筹平台就会收取一定费用后把钱送到开发者手上，一般根据投资的金额，在游戏完成后玩家会获得各种各样的报酬，但都是以实物为主，最基本的自然就是制作好的游戏，除此之外还有纪念特典之类的内容，金额特别大的土豪甚至有可能会得到参观开发商工作室或是和制作人进餐的机会。

这种机制的好处是什么？主要是开发商能够找到额外的资金来源，并让玩家为自己想要玩到的游戏投资，一些没落的经典名作也依靠着这种方式得以复活。这种机制的坏处是什么？资金到了开发商手上无人监管，加上游戏开发有着不可预料的情况，玩家的投资有可能打水漂，所以虽然众筹的出发点非常美好，但离正式地规范化，还有很长的路要走。



PS3/PSV跨平台



上个主机世代中，随着X360的崛起，在PS3和X360上跨平台推出早已经成为了大多数主机游戏的标准做法，对游戏的销量而言也有着一定的保障。而索尼在推出其次时代掌机PSV的同时，也提出了随时随地玩游戏的概念，伴随着掌机性能的提升和云存档同步的普及，这一概念实现起来并不困难。于是我们便可以看到在今年涌现出了大批PS3/PSV跨平台的游戏，比如《龙之皇冠》、《闪之轨迹》以及各类《无双》，在家中我们可以用大电视享受更好的画面，外出时只要通过Cross Save功能就能将存档轻松地转移到掌机上，继续享受便携的游戏体验。这种无缝式的切换确实很棒，但却有着几个不容忽视的问题。第一，想要达到这样的效果，玩家必须购买两份游戏，双倍消费足以让大多数人望而却步，虽然索尼曾提出过只需购买一份游戏就可以在两个平台游玩的设想（Cross Buy），不过对应的游戏屈指可数；第二，无论掌机的性能如何提高，现阶段依然难以和家用机相提并论，这也就造成了掌机版的游戏势必会在很多方面大幅缩水，甚至有可能影响到正常体验，比如几款《无双》作品中，掌机版的同屏人数和家用机版的差距便很明显。因此PS3/PSV跨平台游戏的概念固然不错，但想真正实现普及，还有诸多问题需要解决。

分享

时至今日，越来越多的玩家选择通过观看视频来了解游戏。有鉴于此，微软和索尼不约而同地把分享功能作为自己新主机的一大卖点。不管是PS4还是Xbox One，玩家都可以边打游戏边录视频，然后直接上传到各大社交网站。两者的原理基本一致，当玩家进行游戏时，主机每时每刻都在录制视频，只要玩家决定录制，系统就会自动把此前一定时间的游戏录像保存下来。玩家不用很刻意地决定录制开始的时间，只要发现自己玩到了一段精彩内容，就可以立刻将其保存下来。

从重视程度来说，索尼明显要强于微软，PS4甚至有一个专门的SHARE键用于分享，而且PS4目前还支持Twitch直播，玩家可以一边玩一边把自己的游戏过程向公众展示。自PS4发售以来，PS4分享的视频在Twitch上已呈刷屏之势，令业界无不侧目。Xbox One没有专门的分享键，必须配合Kinect One的声控功能才能方便地分享，而且Xbox One暂时不支持Twitch直播。但借助自家的Skydrive和Smartglass服务，玩家录制的内容并不局限于社交网络，可以更方便地导出。

索尼和微软在分享方面可谓各有千秋，可以肯定的是随着次世代主机的普及，分享现象终将走近所有玩家，成为游戏生活的日常。



会员送游戏

2013年把会员送游戏这一现象贯彻得最彻底的第一方，肯定非索尼莫属，PS+会员每个月都可以免费享受到数款PS3、PSV游戏以及一些PS或PSP平台上的老游戏，每个月的免费游戏阵容也成了PS+会员们津津乐道的话题之一，可以说在网络服务没有明显改善的情况下，送游戏成了PS+最大的卖点，并且也确实让PS+的会员数量得到了较快的增长。而看到这一情况，微软也没闲着，在2013年的E3过后，开始每个月为Xbox Live的金会员提供两款免费游戏。虽说两家的都开始为付费会员提供赠送游戏的服务，不过在策略上还是有些许不同的，索尼提供的免费游戏数量更多，除了第一方作品豪不吝啬之外，今年在第三方游戏的赠送阵容上也有明显提高，但这些免费游戏只允许玩家在其会员期限内游玩，一旦会员到期，游戏便无法运行，除非进行续费，因此与其说是“送”，倒不如说是“租”。而微软虽然送的数量少，每个月只有两款，但一旦赠送之后玩家即拥有该游戏的所有权，即便会员到期也依然可以游玩。可以说索尼与微软在送游戏的策略上各有优劣，不过最终受益的始终还是玩家，希望在2014年“会员送游戏”这一现象依然还能给力地进行下去。



手游页游



日本的游戏机市场日渐低迷，手游页游却异军突起，逼得传统厂商纷纷迎合。手游和页游两者的共通点非常明显：成本低廉、轻量便捷、小额支付、面向大众。游戏毕竟还是一种商品，厂家看到传统游戏销售业绩不理想，当然不会继续砸钱，白白等待消费者回心转意了。我们一次又一次地得知经典作品即将重生，结果却往往是它们要转移阵地进军手游页游领域，还被改得面目全非。怒而往厂商身上扔臭鸡蛋的同时，玩家们的心里又何尝不是在滴血呢？

口味刁钻的传统游戏玩家当然对手游页游不屑一顾，但这不重要，因为他们只不过是目标用户群的冰山一角。2013 年公布的不少经典系列续作，像是《龙战士 6》和《大航海时代 5》等都登录了手游或页游，而它们皆为沉寂已久的经典品牌，按以往的大成本制作续集，都必定要承担更大的风险，所以无论是保持传统还是大破大立，恐怕都难以说服老玩家心甘情愿地掏荷包支持。而实际上，这些同质化严重的游戏严格来说已经不是续作，只不过是沾了名作的光来推广罢了，作为核心玩家的我们，也只能祝愿转投群众市场的经典游戏都能成功，莫要落得两头不讨好的下场吧。

第二屏



第二屏功能早在两年前便已兴起，代表者就是任天堂的 Wii U。到了 2013 年，第二屏已经蔚然成风，两大次世代主机都大打第二屏功能牌，让 Wii U 不再独美。

第二屏的主要功能是控制、查询和联动，微软的 SmartGlass 和索尼的 Playstation App 均可轻松满足前两个需要。前者目前登陆了所有移动平台，甚至包括 PC，而后者目前只推出了 iOS 和安卓版。玩家可以籍此完成查看资料、添加好友、发送消息之类的简单功能，更可以用虚拟按键来控制主机。微软专为 Xbox One 开发的 SmartGlass 甚至支持查看玩家以及好友在后台上传的视频。PS4 则可以用 PSV 进行远程控制，只要网络条件够好，即使身处异乡也可以用 PSV 畅玩家中的 PS4。

联动需要游戏支持，目前越来越多的游戏都支持第二屏联动。在《丧尸围城 3》中，玩家可以用手机充当 GPS，在上面点击要去的地方，或是搜索附近的道具，甚至直接呼叫空中支援。而《Knack》的联动是玩三消游戏，获得的奖励可以传送到游戏存档中。尽管这样的游戏目前数量不多，但有日益增多的趋势，而且联动花样也逐渐变得千奇百怪。相信第二屏在未来大有可为！

共斗游戏

所谓“共斗游戏”从广义上说就是指一些支持多人联机，让玩家之间互相合作挑战游戏中的强大敌人，没有（或不强调）玩家之间 PK 的动作或动作角色扮演游戏，比如《怪物猎人》就是典型的例子，而狭义上说就是 SCE 今年为 PSV 推出的一系列符合前面广义条件的游戏类型。这种说法起源于去年初发售的《暗魂献祭》，当时 SCE 为了鼓励玩家能拉上身边的好友一起联机，推出了两张游戏同捆的优惠套装——共斗版。此后，SCE 有意在 PSV 上加强了这类游戏的阵容，并以“共斗计划”来宣传，不同共斗作品之间还有联动活动（比如《讨鬼传》和《暗魂献祭》的 BOSS 互相串场等等）。此举意图很明显是为了让失去了“《MH》系列”的 PSV 能像 PSP 那样重新吸引一些喜欢“共斗游戏”的玩家回来。从结果上看，虽然这些作品比不过《MH》，但也收到了不小的成效，PSV 销量提升同时，相关的共斗游戏都获得了不错的销量。目前共斗游戏已经成为了 PSV 最主要的销售方针了，看来在 2014 年，PSV 玩家们还会继续与这台新主机一起共斗下去。



数字版普及化

数字版指的是在软件厂商或者硬件商设置的在线商城中，于玩家支付一定的费用后供给玩家们下载的光盘游戏数字版本。在 2013 年，数字版比起 2012 年来说实现了大范围的普及，次世代主机的每一款游戏都提供了数字版供玩家购买，而数字版的销售也开始在整体的销售量中占有较大的比重。和实体版相比，对玩家来说，数字版拥有完全相同的内容，购买方便且不受传统渠道的供求关系影响，但并没有实体载体，因此并不容易转手给下一位买家。对于厂商来说，数字版的普及可以减去中间生产、销售的成本，并减少产品库存积压带来的风险，而且减少了二手交易，可以创造最大的利益，并且以数字版作为载体也让 F2P 等新的游戏经营方式成为可能。当然目前仍然有不少因素制约着数字版的普及：1、大部分玩家的消费模式仍没有转变。2、随着次世代的发售，游戏容量越来越大，目前的网络速度会影响购买体验，存储介质的容量限制又会影响储存游戏的便利程度。3、经销商的施压。4、部分玩家对二手买卖的热衷。以及等等等等的原因。但从长远来看，数字版的确是以后游戏销售的主流趋势。



F2P入侵家用机

细心的玩家可能会发现，在 2013 年里主机平台上出现了越来越多的 F2P 游戏。例如《铁拳 革命》《杀手本能》和《死或生 5 终极版》等。F2P，即“Free to play”，游戏采用免费的方式提供给玩家们下载，但游戏内的一些道具、装扮等等都需要付钱另外进行购买。它为玩家们提供了免费游玩的方式，厂商也能以一种低廉的方式吸引玩家进入游戏，赢得受众群体，并在此基础上更多地服务愿意为此游戏花费金钱购买增值道具的玩家。随着主机平台的开发成本上升，引入 F2P 的方式可以有效地降低成本并获取更大的利润。但我们也必须看到，F2P 的开发成本比较低，很难带来高素质的大作游戏。加上厂商的盈利目标在于花大钱的核心“鲸鱼玩家”，一旦这类玩家流失会带来 F2P 游戏的经营困难。主机平台上多为实体版游戏，渠道和销售的压力让只能依靠数字销售的 F2P 游戏无法有更高的影响力。最致命的一点在于 F2P 游戏很容易让玩家们出戏，很难带来有剧情深度的游戏体验。综上所述，F2P 游戏在主机平台上还有很远的路要走。



跨世代大作



主机更新换代相信各位玩家已经见怪不怪，但纵观最近新一轮主机更新换代的首发游戏中，不乏有《刺客信条Ⅳ 黑旗》、《NBA 2K14》、《COD 幽灵》等早已在本世代平台上发售的作品，这种横跨两个世代的作品在游戏史上却是闻所未闻。要究其原因其实也十分简单，主机换代时，最重要的影响因素无非是由于机能提升带来的画面飞跃，这次主机的更新换代中，本世代主机与次世代主机在性能上已经没有以前主机换代时那么巨大的差异，而且在历经多年的开发，各大厂商对现世代主机都已经吃得很透，因此开发出来的游戏在画面上的表现不会比新世代主机初期的游戏差多少，所以跨世代游戏的体验在初期差距并不会特别大。其实厂商这样做也并非不可理解，在没有熟悉开发环境的状态下贸然开发大作，巨大的投入未必会得到相应的回报，反而利用现有资源，用提高分辨率这样简单的方式优化原有游戏的画面，规避风险的同时又能节省资源，最重要的是在主机首发初期软件阵容匮乏的情况下能再大捞一笔，何乐而不为？

十大世界

洛圣都

出自《横行霸道Ⅴ》



洛圣都并非游戏史上最大的世界，但它绝对是最真实的世界。这个统称为洛圣都的世界，由南部的洛圣都和北部的布雷恩郡组成。这里既有高楼林立的繁华都市，又有渺无人烟的崇山峻岭，还有波光粼粼的无际大海。设计者完全是按照真实的洛杉矶来塑造这个世界，每个角落、每栋房屋、每棵树木、每亩土地都是精心设置的。不管你身处何处，都找不到有悖于现实的地方。闲暇时开车四处闲逛，总会有眼前一亮的发现。

能塑造出如此惊人的世界，除了美工给力之外，高超的技术力也是关键。整个世界自始至终就存在于玩家的眼前，不会出现远景贴图突然跳出的情况。当玩家驾驶飞机时，下方的景色和现实一样，种种细节历历在目，出色的引擎使得洛圣都的世界真实无比。此外洛圣都的景色还会随天气和时间变化，从旭日东升到满天星斗，整个世界的光影效果如同真实世界一样随时间而变化。清晨的阿拉莫海，傍晚的威斯普奇海滩，同样的美景在不同的时间有不同的表现。

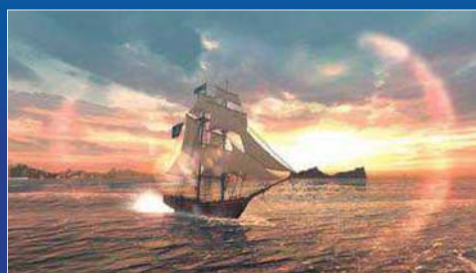
在洛圣都呆得越久，越让人感叹造物主的神奇，让我们记住他的名字——Rockstar North。

加勒比海

出自《刺客信条Ⅳ 黑旗》

当17世纪的初阳刚刚升起，映出的是万里无云的晴空和碧水万里的海洋，带着腥味的空气夹杂着清新的气息随着舒缓的海风灌入了城镇的码头。拉上半帆，猛转船舵，爱德华船长驾着寒鸦号驶出了海港，惊起了码头上的成群的海鸥。顺着海风漂流过仅容一船的峡谷水道，阳光和一望无际的加勒比海扑面而来。

气温逐渐上升，蒸发了晨雾覆在船身上的水气，宿醉的酒臭和炎热带来的汗酸都被清风带走，水手们清清被烟丝和啤酒摧残过的喉咙，唱起了悠扬的船歌，熟悉的节奏从船头响起，随着更多的嗓音加入，逐渐地蔓延到了船尾，直到每一个人的声线，都化为同一个歌声。



一条座头鲸在斜右方突然冲出水面，扬起漫天的水花，跟随着船上方的海鸥群惊惶地四散，待水花落下后又急急地重新聚拢。大批被惊吓的飞鱼窜出海面，与船身平行地滑翔而过，发出了密集的声响，展现着自然的奇观。

突然，天色渐暗，风起云涌，雷暴在天边露出了狰狞的真容，巨大的水龙卷现身在不远处的海域中。大副高喊着指令，指挥水手们升帆躲避，暴雨席卷了甲板，却浇不灭大海男儿们胸中汹涌的豪情。对天呼喊，放声大笑，他们与帆船的身影，渐渐地消失在了昏暗的水域中，而玩家们的心与魂，也随着他们远航到了未知的海洋里。

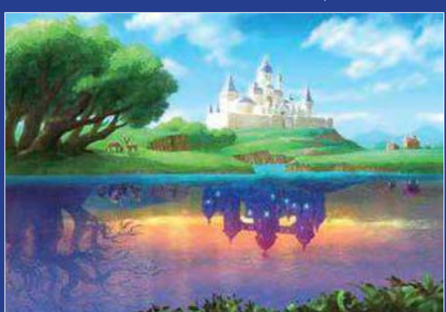
海拉尔

出自《塞尔达传说 众神的三角力量2》

表里世界的设定早已不是什么新鲜点子，可是《塞尔达传说 众神的三角力量2》的世界却依然会让人感到新鲜。游戏的最初舞台依旧是海拉尔，主角林克一开始可探索的区域有限，世界地图看上去甚至小得让人感到疑惑。

事实上，当英雄救美的序幕拉开之后，游戏世界的全貌才会一点点地现身。进入里世界罗拉尔后，曲调骤然变得悲壮苍茫，你会看到大地的满目苍夷，城镇的断壁残垣，魔物猛兽肆意横行。最让人恐惧的是，残存的住民早已希望尽失，怨气弥漫，信仰破灭的罗拉尔人甚至开始崇拜魔物。在罗拉尔的衬托下，安康太平的海拉尔则俨然世外桃源，人人安居乐业。直到此时，玩家才会明白，冥冥之中被选中的勇者，要拯救的原来不止是塞尔达公主和七贤者……

光明与黑暗的世界之间有着千丝万缕的微妙联系，两者的地域设定却截然不同，强烈的反差让人过目难忘：黑暗的神殿早已荒废，沼泽环绕的沙漠逐渐扩张，曾经冰封的山脉不敌迸射的岩浆，沉睡湖底的深渊竟成冲天的高塔，而惟有迷途的森林依旧埋葬着白骨。正因为有了两个世界的对比，本作的世界观才真正地丰满起来。



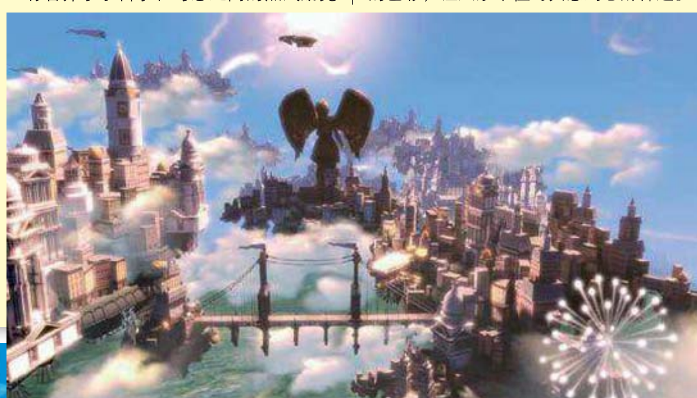
克伦比亚

出自《生化奇兵 无限》

地心引力把我们牢牢地拴在大地上，而人类从来没有放弃过征服天空的梦想，一向擅长把人类的空想夸张化后变为游戏元素的肯·列文以此创造出了克伦比亚，依靠人类之手建造的空中之城，深藏在我们心中的欲望就此在虚拟世界中成真，注定了克伦比亚在我们眼中会显得那么地如梦似幻。

这个城市依靠吕泰斯力场和气球辅助悬浮在高空之上，人民靠着城市平台之间连接的通道和高空中的铁轨“天路”往来于克伦比亚各处。在科技水平上，克伦比亚有着介乎于科学和幻想之间的蒸汽朋克技术，大街上的蒸汽电动马车就是最好的例子，而通过封瓶方式保存，能够让人体获得超能力的饮料则带着魔法的影子。

除了这些充满了幻想的设定，宗教的存在也让克伦比亚蒙上了一层神秘的面纱，三位美国历史上的重要人物被神化为了天使，死去的第一夫人成为了被祭拜的对象，身具先知之名的康斯托克统治着城市。在此之外，巧手匠、机动爱国者和女妖等敌人的存在也让这个世界平添了一分危险的魅力。这就是克伦比亚的奇妙之处，它是那么地不真实，细节处却又透着真实的色彩，让人禁不住对其感到心醉神迷。



虚拟铁港城

出自《黑道圣徒Ⅳ》



地不同，天幕永远是漆黑的，外星人的母船君临在其上，地上则是无数散发着红光的传送点和中继站，更夸张的是，因为构筑现实会产生不稳定的数据流，游戏中的世界还会偶然地发生画面抽动和失真的情况。在这个世界里，

某种程度上，《黑道圣徒Ⅳ》的世界地图的确是蛮偷懒的一张地图，因为它的基本结构，和前作的铁港城地图几乎是一模一样的。不过别因此而责怪开发商 Volition，因为在细节上，这的确是一个完全不一样的铁港城，毕竟，它可是由外星人在虚拟世界中构筑的，就像是《黑客帝国》中的母体（Matrix）。所以虽然这里的一土一木都有着铁港城的影子，却又是如此因为掌握了数据权限就等于掌握了力量，玩家创建的角色甚至可以飞檐走避，并释放超能力，而需要对抗的敌人，也是拥有异星科技和超能力的外星人。在这个奇妙的地方，玩家可以过一把超级英雄的瘾，体会一个超凡之人在属于自己城市中四处闯荡的快感，这种完全服务玩家需求的优质体验，也只有《黑道圣徒Ⅳ》独此一家能够提供。

歌谭市

出自《蝙蝠侠 阿克汉姆起源》

圣诞夜的歌谭市看起来要比往常还要狰狞，白雪落在肮脏的地面上化为一滩滩污水，暴徒与腐败的警察在街道上四处游走，贫民与乞丐蜷缩在角落里发抖，每一个黑暗的角落似乎都有着邪恶的阴影在潜伏。就是在这个城市黑暗的夜晚中，布鲁斯·韦恩失去了他的父亲与母亲，也是在这个城市的黑暗夜晚中，一位黑暗骑士悄然崛起，他的存在，让每一个恶棍在夜幕降临时都感到喉咙发紧。



当我们扮演蝙蝠侠在这个城市中奔走，为了在一夜之间拯救整个城市于水火之中而奔忙时，歌谭的每一个角落都留下了他的足迹，而这个黑暗的城市也逐渐地展现在了玩家眼前，它是如此地阴沉，古老的建筑上布满了大量的石像鬼雕塑，它是如此地陈旧，断壁残垣随处可见，它是如此地危险，四处都是黑帮与恶棍，它是如此地冷漠，尸体静静地躺在罪案现场，而警察却忙于和暴徒争夺地盘。但它也是如此地美丽，每当黑骑士的身影于夜空中划过，歌谭的神秘和高雅便随着蝙蝠侠的步伐而逐渐露出真容，如同墨水般地渗入了我们的心中。

末世美国

出自《最后生还者》

《最后生还者》的世界和其他末世作品不同，在这个世界里人类社会并没有完全毁灭，只是经过一连串的动乱后形成了新的秩序。幸存者们龟缩在安全地带，靠着军队的配给来存活下去。对现状不满的人要么结社反抗秩序，要么单独干起了走私的营生。在安全地带之外充斥着被感染的人类，重灾区的空气更是被胞子污染，正常人一旦吸入就会被感染。由于人类遭受的是生化打击，因此大部分地区都保持在20年前灾情爆发时的样子，只是如今长满了各种植物，活动着各种动物。

但具有讽刺意味的是，在这个世界里动物没有受到任何感染，就连人类的近亲——

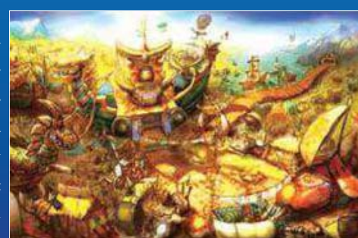


灵长类也安然无恙。因为人类的活动范围减小，使得动物们成为了这个星球的主人，昔日繁华的城市如今成了动物的天堂，就连长颈鹿这种来自非洲的生物也在美国安居乐业。如此巨大的反差令人想起一句名言：人类就是地球的癌细胞。

充满怪物的世界

出自《怪物猎人4》

虽然只是一款游戏，但《怪物猎人 4》背景设定中，这个世界是一个有着完整食物链的世界，小如盾虫，大如雄火龙甚至在这之上的庞然大物，它们之间都有着复杂的捕食关系，而在不同的环境中它们之间捕食关系又有着细微的不同。在游戏设定中，猎人会在划定的区域内进行狩猎，每个划定的区域都有其独特的地貌，炎热如地底火山，寒冷如冰海，还有原始森林和高山峻岭等区域，在其中生存的动植物也有着与环境相对应的特征，正如热带的动植物不会出现在寒冷的冰原，反之亦然，这也是游戏地图划分的由来。虽然猎人们的工作就是狩猎怪物，但他们不会过度讨伐，这是从保护整个生态圈的角度出发的。就如同我们的世界有昼夜之分，在怪物猎人的世界里也有昼夜之分，游戏地图随着任务的时段划分为昼夜两种，不同的时间段内狩猎区域的怪物配置也会产生变化，个别区域甚至还有明显的温度变化，而玩家也是其中的一环，猎人们作为大自然的其中一种生物，参与到了这个神奇的生命循环中，这就是怪物猎人的世界，一个把大自然魅力发挥到极致的世界。



邪马台古国

出自《古墓丽影》

《古墓丽影》让各位玩家回到了劳拉初次冒险，见证了柔弱少女逐步成长的历程，但"《古墓丽影》系列"中"探寻历史文明古迹"的传统被很好地保留了下来。在本作中，劳拉一行一开始就在龙三角海域遭遇了海难，这与现实十分相符，因为龙三角海域是与著名的魔鬼海域百慕大三角海域极其相似的死亡海域，无数的船只也曾经在此处神秘地消失。而他们前往龙三角的原因，正是探寻名为邪马台的古国。史学界的观点认为，邪马台国就是日本的起源，最为人所知的是其曾经拥立了名为"卑弥呼"的女子为王，卑弥呼擅长用鬼神之说迷惑百姓，而且自其称王以来，没有任何人能够见她一面，因此具有浓厚的神秘色彩。在游戏中，卑弥呼被大幅妖魔化，成为一个拥有操纵暴风雨力量的鬼魂，为了获得复活的容器，她一手导演了劳拉一行的海难，而在其神秘力量的影响下，



无论劳拉及其船员如何逃脱都只是徒劳，但其阴谋最终也因劳拉的介入而破产。然而神鬼之说只是游戏夸张的表现手法而已，但龙三角海域、邪马台古国这些神秘的元素却是真实存在的，即使时至今日也没有准确的说法，如果这能够引起你的兴趣，那么游戏的背景设定无疑已经取得了成功。

诺斯·帕托思

出自《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》

同样是濒临毁灭的世界，《无尽传说》的艾连匹奥斯的大地上找不到一丝绿荫，而《闪电归来 最终幻想ⅩⅢ》的诺斯·帕托思却有着广阔的自然景观。从一望无际的沙漠，到绿意盎然的森林草原，在被混沌侵蚀的这个世界里，仍然残留着如此之多的自然美景。夜深，当玩家们行走在死亡沙漠时，抬头远望可以看到远处的"茧"，在月光的照耀之下有着一种易碎的脆弱感，但是在欣赏远处美景时也要小心来自沙漠深处那令人恐惧不已的巨龙。在诺斯·帕托思的晚上，能够进行活动远远不止是与怪物战斗，有传言说，在亚克特森林的深处有着莫古利的村庄，可爱的莫古利们每天在村子里耕种劳作，偶尔还会卖一些衣服武器给路过的人类们。如果看腻了沙漠和草原，那么可以到不夜城悠斯南里去逛一逛，哪怕世界在第二天就会毁灭，悠斯南的宴会也依然不会结束，可以在美食区里享受种类繁多的佳肴，可以到斗技场参加激情澎湃的生死搏斗，偶尔还能到太守的宫殿里去见见曾经的故人。诺斯·帕托思的地域之宽广，景观之丰富，让人无法想象它是一个寿龄仅剩 13 天的世界，但是在各位四处游览景色的时候，千万要小心那随时随地会出现在你身边的尸界。



游戏情报站

GAME NEWS STATION
- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

新闻资讯 游戏情报站

本期大事记 DIGEST

01.06 微软宣布 Xbox One 在 2013 年底之前实际销量突破了 300 万台。

01.06 2014 消费电子展在拉斯维加斯开幕，Nvidia 公开次世代超级移动 GPU。Valve 公开多款 Steam Machine，Oculus VR 公开新型虚拟现实设备。

01.06 任天堂在 3DS 专利纠纷中败诉，今后需要为其销售的每一台 3DS 支付一定比例的授权金，可能损失上亿美元。

01.07 索尼宣布 PS4 实际销量已突破 420 万台，软件销量突破 970 万套。

01.07 索尼的 CES 基调演讲中公布了面向 PS4/PSV 以及索尼移动设备与电视机的云游戏服务 PlayStation Now。

01.08 中国正式宣布取消游戏机禁令，当日任天堂、育碧等全球各游戏公司股价大涨。

Nvidia次世代超级移动GPU亮相

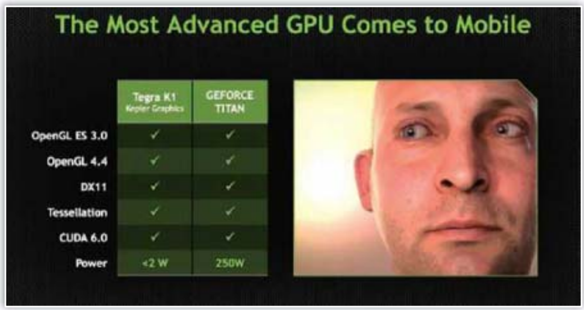
2014 年 1 月 6 日，在拉斯维加斯消费电子展的新闻发布会上，Nvidia 正式公布了新一代移动 GPU“Tegra K1”。这是一款基于 Kepler 架构，拥有 192 个内核的超强处理器。Nvidia CEO 黄仁勋表示，Tegra K1 的性能比 PS3 和 X360 更强，而超低的功耗足以满足移动设备的需要。

黄仁勋在 CES 发布会上说：“我们将移动计算提升到与台式机相同的高度，甚至可以说达到了超级计算机的高度。我们将 GeForce 的心与特斯拉的魂带到了 Tegra 家族。”

Tegra K1 支持 DirectX 11 和 OpenGL 4.4 技术，而且支持 Epic Games 的次世代引擎“虚幻引擎 4”。Epic 创始人 Tim Sweenety 说：“我们绝对可以将 PC 和高端主机上运行的一切都搬到 Tegra 上面。”发布会现场演示了用虚幻引擎 4 制作的一个 DEMO，在 Tegra K1 芯片上进行实时演算。

Tegra K1 将会推出两个版本，一个搭载 32 位四核 A15 CPU（最高 2.3GHz），还有一个搭载双核 64 位 Denver CPU（最高 2.5GHz）。32 位版 Tegra K1 对应的设备将于 2014 年上半年亮相，64 位版将于下半年亮相。







微软游戏工作室副总裁 Phil Spencer 日前公开盛赞索尼对原创新作的投入，并表示“PS4 做得非常棒”。

业界声音

世嘉公布恐怖生存新作《异形 隔离》

世嘉近日正式公布了由 Creative Assembly 开发的新作《异形 隔离（Alien: Isolation）》，其对应平台为 PS4、PS3、PC、Xbox One、X360，预定 2014 年末发售。本作是《异形》系列 35 周年的纪念之作。世嘉表示，本作的 PS4 和 Xbox One 版本都是原生 1080p 解析度。



本作的主角是《异形》系列女主角 Ellen Ripley 的女儿 Amanda Ripley，在游戏中她已经二十五六岁，为 Weyland-Yutani 工作，在太空偏远的 Sevastopol 贸易站搜寻 Nostromo 的飞行记录仪。

本作是一款第一人称视点的恐怖生存游戏，重点不在于战斗，而是让玩家感受异形的恐怖。玩家不会有强大的武器，只能用环境中有限的资源保命。

2013年高分游戏数量创史上新低

据游戏评分综合统计网站 Metacritic 发布的 2013 年报告，这一年媒体平均分在 90 以上的家用机游戏数量是历年来最少的，总共只有 7 款。加上 PC、手游和掌机游戏之后总共达到 12 款。2013 年综合得分最高的游戏是《横行霸道 V》，平均分是 97 分。这也是 2010 年以来得分最高的游戏。

PS 系游戏的平均分最高，PS4 游戏平均得分 73.4，PS3 为 70.1；Xbox One 游戏平均分 67.7，X360 为 66.9；Wii U 游戏平均分为 72.6，3DS 为 69.1，PSV 为 71.6。

3DS专利案败诉，任天堂遭巨额索赔

任天堂近来境况不佳，Wii U 遭到冷落，盈利的主力都落在 3DS 身上。但是 3DS 近日也曝出了负面消息。由于在一起专利纠纷中败诉，任天堂将要为其销售的每一台 3DS 缴纳一定比例的授权金。

美国法院裁定，3DS 未经许可使用了 Tomita 公司的摄像头专利技术，所以从即日起直至 3DS 退市为止，任天堂需要支付每一台 3DS 批发价的 1.82% 给 Tomita 公司作为授权金。虽然比例并不高，但是如果按照每台 100 美元的批发价计算，如果任天堂最终卖出 1 亿台 3DS，就意味着要支付 1.82 亿美元。

PS4销量突破420万台，领先Xbox One 120万台

微软于1月6日正式宣布，Xbox One在2013年底之前实际销量突破了300万台。微软同时强调，Xbox One是11月份美国最畅销的游戏机。微软于11月份全球销售了100万台Xbox One，12月份销售了200万台。Xbox执行官Yusuf Mehdi说："我们用Xbox One开启了游戏与娱乐的新时代。"

微软声明公布的第二日，索尼在拉斯维加斯2014消费电子展发表了基调演讲，SCE集团CEO Andrew House宣布截至2013年12月28日，PS4全球实际销量已经突破420万台，比Xbox One高出120万台。此前索尼宣布的目标是在2013年底之前卖掉300万台PS4，2014年3月底之前销售500万台PS4。

Andrew House同时也公布了PS4的游戏软件销售数字。同期内，PS4销售了970万套游戏，包含了实体零售版和下载版。PS4的发售也使得PlayStation Plus的注册用户数量激增了90%，玩家通过Twitch和Ustream等平台进行了170多万次广播，总时长达到5500万分钟。Twitch方面同日也宣布，在12月23日至1月3日期间，20%的Twitch广播用户为PS4玩家。



《原爆点》的地图规模比主游戏（《潜龙谍影V幻痛》）小得多，后者是它的几百倍大。



小岛秀夫透露，作为序章的《原爆点》，规模只有《MGSV》正篇的几百分之一，而正篇的规模极其庞大，需要漫长的开发时间。

业界声音

中国解禁游戏机，全球游戏厂商股价猛涨

1月8日，中国正式解禁游戏机的消息公布之后，全球主要家用机游戏厂商的股价应声大涨。首先是作为第一方纯游戏厂商的任天堂，受此利好消息的刺激最大，当日股价上升6%，涨到了两年来的最高点。

作为欧洲最大的第三方游戏发行商，在巴黎挂牌上市的育碧，当日也受到投资者追捧，股价上涨7.3%。这是育碧三个月来最大的一次股价涨幅。分析家认为，索尼与微软相继公布令人振奋的主机销量数据，也是刺激育碧股价上涨的重要因素。另外，育碧上海工作室成立了十几年，一直都有稳定的产品输出，与其他欧美公司相比，育碧具有明显的先入优势，这也是其股票更容易受追捧的原因。

尽管全球投资者对中国解禁游戏机表现出极大的热情，但路透社、彭博财经等权威媒体的专家都提醒各界冷静，因为中国游戏机市场还面临着太多变数，从政策到市场环境都存在许多风险。

用PSV玩《最后的生还者》！PS Now云游戏服务公开！



当地时间1月7日，2014消费电子展的基调演讲上，SCE集团CEO Andrew House公布了PS4的销量，同时也公布了对PS4极为重要的全新网络服务——PlayStation Now。

索尼曾在2012年7月以3.8亿美元收购了云技术公司Gaikai，并在其后确定会将Gaikai的技术用于PS4。面向PS4和PSV的PS Now就是由Gaikai打造的云服务，将会以云游戏的方式，为PS4、PSV和移动设备用户提供PS、PS2和PS3的游戏，索尼今后推出的大部分BRAVIA电视甚至可以直接通过PS Now玩到PS3游戏。

在CES 2014展台现场，观众可以亲自体验用PSV和BRAVIA电视机游玩《最后的生还者》和《超凡 双生》。不过索尼并未公布PS Now的首发对应游戏阵容。索尼也没有公布PS Now的游戏具体价格，可以确定的是玩家可以选择租单个游戏，也可以用类似于包月、包时的方式游玩更多游戏。

目前云端游戏还存在不少技术问题，首先就是网速问题，还有输入延迟等问题，索尼并未说明如何解决这些问题。但索尼表示今后PS Now将会不断完善。索尼发言人Sid Shuman表示，PS Now对网络带宽的要求其实并不是很高，5M的带宽就可以获得"良好的体验"。另外PS Now的游戏也将支持多人游戏和奖杯。Andrew House说："PS Now将会让玩家投入到PS的世界，不管是已有的玩家还是从未有过PS平台的人。"

PS Now即将从1月底开始在美国进行公测，完整的服务将从2013年夏季开始正式上线。

索尼公布PS Now之后引起资本市场的强烈关注，游戏在线发布被认为是不可避免的趋势，游戏零售业的前景被看淡。受此影响，全球最大游戏零售商GameStop的股价当日大跌9%。游戏租赁公司GameFly也遭到剧烈冲击。随后GameStop高级公关主管表示希望与索尼合作，利用其门店向顾客销售PS Now的会员资格，此前索尼也通过GameStop销售PlayStation Plus会员卡。





《MGSV 原爆点》遭ESRB"性暴力"警告，为家用机史上首例



小岛秀夫曾经表示，《潜龙谍影 V 原爆点》将会是一款非常成人化的游戏，将会有很真实的暴力描绘，游戏角色也会非常性感。因此该作被美国游戏评级机构ESRB评为M级是意料之中的事，但是ESRB发言人日前表示，《潜龙谍影 V 原爆点》不仅是M级，还需要在包装盒上标示"性暴力"内容警告。这是ESRB历史上第二款表示"性暴力"警告的游戏，第一款是2006年在PC上推出的《Animamundi: Dark Alchemist》。也就是说，在家用机历史上，《潜龙谍影 V 原爆点》是首款ESRB"性暴力"警告游戏。

ESRB描述本作内容中含有"血腥、强烈暴力、性暴力以及不文明语言"，游戏中还有一个语音文件，录下了某女性角色被某男性角色性侵犯的过程，虽然没有画面显示，但撕破衣服、挣扎等声音都清晰可闻。据推测，这名被性侵犯的受害者可能是衣着暴露的狙击手Quiet。

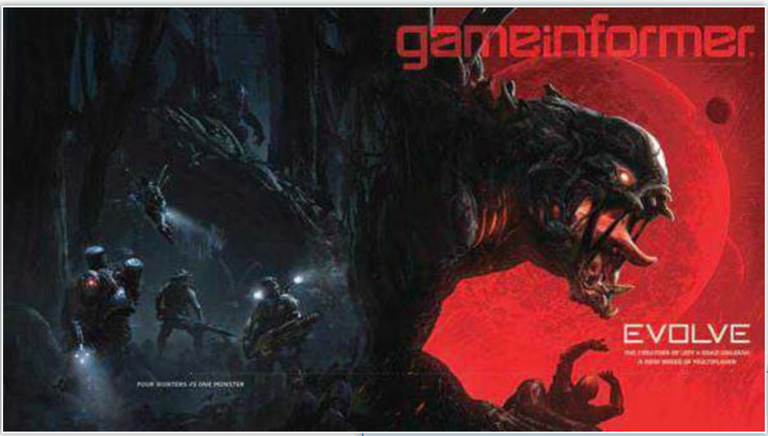
Oculus Rift新型号进入虚拟现实新境界

在2014国际消费电子展上，Oculus VR公司公布了头戴式虚拟现实装备Oculus Rift的最新型号"Crystal Cove"，这个机型不仅解析度提升，而且在之前头部动作侦测的基础上，增加了身体位置侦测系统，另外一个外置的摄像头，能够侦测到佩戴者的身体动作，游戏画面中的镜头将同步变化。比如当你在游戏中坐在驾驶舱里，当你身体向前倾，画面中的镜头角度也会等比例向前倾，让你感觉到仿佛真正置身于驾驶舱内。

去年11月已经从id Software辞职的John Carmack，目前正在为Oculus Rift开发多个游戏项目，将充分应用其虚拟现实技术。在未来一年内，Oculus VR将会招募更多游戏开发人员，同时也正在加强与第三方游戏开发商的合作。Oculus VR已经招聘了EA高层David DeMartini，将通过他的业务资源为Oculus Rift争取到更多游戏。



《求生之路》开发商次世代力作《进化》公开



《求生之路》开发商Turtle Rock工作室日前正式公布了他们的次世代新作——《进化（Evolve）》，其对应平台为PS4、Xbox One和Steam，预定2014年秋季发售。

《进化》是一款以多人游戏为主的射击游戏，4名玩家分别扮演4位异形猎人，猎杀另一个玩家扮演的异形怪兽，在战斗的过程中，怪兽的体形会越来越大，力量也将越来越强。每个猎人都有自己独特的道具和能力。与Turtle Rock之前的游戏一样，《进化》将会有丰富多样的玩法，有着极高的重玩价值。这款既有合作又有对抗的多人游戏，从新颖的玩法概念上就有很强的吸引力。

《进化》原本是由THQ发行，2013年1月Take-Two以1100万美元从破产的THQ手中买走了本作发行权。

Kickstarter去年筹资近5亿美金



网络众筹平台Kickstarter日前宣布，2013年共300万人通过该平台集资了4.8亿美元。自2008年成立以来，Kickstarter总计集资9.39亿美元。Kickstarter会从所有成功集资的项目中抽取5%的提成，意味着2013年他们至少赚了2400万美元。

游戏仍然是Kickstarter最重要的众筹项目，迄今为止总计2.02亿美元的集资是用于游戏项目，比排名第二的"电影与视频"类高1000万美元。不过游戏类项目的集资成功率只有35%，是成功率较低的类型。

他们要追上来需要好长一段时间呢，我们已经有6500万用户了。



在CES 2014期间，Valve创始人Gabe Newell被问到对Xbox One销量已经超过300万怎么看，他从容不迫地说，Steam已经有6500多万用户，微软要超过他们没那么容易。

业界声音

分析家：PS4将赢得次世代战争



Wedbush摩根证券分析家Michael Pachter在假期发布了未来三年的游戏产业预测报告，其中指出："我们预计索尼的PS4将会在次世代主机之战中胜出。"并同时预测PS4和Xbox One在2016年底之前都会非常繁荣。

Pachter预测到2016年底，PS4的全球累计销量会达到3770万台，而Xbox One为2900万台，Wii U只会有2000万台的累计销量。Pachter认为，因为任天堂的用户玩休闲游戏的比例太高，使其非常容易受到手游和平板游戏的冲击。

Pachter的销量预测包含了对主机零售价格的假定，是以其未来三年内仅仅对售价进行适度下调为前提。Pachter预测Wii U在2016年底会降价一半到150美元，并指出如果Wii U销量继续萎靡，任天堂有可能在此之前完全停产。而PS4可能会在未来三年内降价100美元，Xbox One则会在同期降价150美元。Pachter认为，如果微软加速Xbox One的降价，Xbox One也存在反超的可能。

Pachter预测今年美国和欧洲的游戏软件销售额将会增长10%，明年增长7%，2016年增长6%。PS4与Xbox One将会是主要增长动力，两家公司的多个平台在未来三年内市场规模总计增长50%，EA、Activision、Take-Two、育碧等都将从中获益。

照片级真实度！次世代新作公开

波兰游戏开发商The Farm 51（此前代表作《斩妖除魔 地狱诅咒》）近日公布了一款射击游戏新作《Get Even》，对应平台为PS4、Xbox One和PC。本作号称将会实现"照片级真实度"的画面，并且模糊单人与多人游戏之间的界线。

《Get Even》的故事围绕几位主角的记忆，这些记忆将会对游戏玩法产生重大影响，玩家所做的决定将影响主角的特性。在玩家挑战单人游戏任务的过程中，其他玩家可以作为敌人参与其中。也就是说，玩家战斗过程中碰到的对手有可能是NPC，也有可能是真人，这将会大大增加游戏的紧张感和刺激性。本作也会有十分特别的武器，比如子弹能拐过角落的特殊枪械。

《Get Even》从目前公布的画面来看，真正做到了照片级真实度。这是因为游戏使用了全新的3D扫描技术"Thorskan"，用它将真实的场景扫描下来，然后用3D建模还原，并通过"高级光影特效"创造出宛如用摄像机实拍的游戏场景。该技术的供应商是波兰公司Better Reality，这是一家为好莱坞和广告公司提供特效技术的公司。

《Get Even》预定于2015年以下载游戏的方式推出。









《杀手47》次世代新作取消

Square Enix蒙特利尔工作室开发的次世代版《杀手47》新作日前已经确定被取消，该作原本是Square Enix蒙特利尔的第一个游戏项目，计划以全新面貌对《杀手47》品牌进行改造。但是在2013年中，SE决定让蒙特利尔工作室转型为手游为主，目前他们正在开发一款iOS和Android平台的《杀手47》新作。不过SE此举并不意味着《杀手47》不会再有次世代新作，此前SE曾宣布IO Interactive正在进行3A级《杀手47》新作项目的前期准备。

新闻短波

INFO

《鬼武者 魂》登陆PS3

Capcom宣布，之前推出的免费网页游戏《鬼武者 魂》将通过PSN登陆PS3，将于今年春季发布。



《刺客信条4》PS4中文版

育碧宣布，《刺客信条4黑旗》的中文版将于1月23日登陆PS4，首批将赠送2014年限量纪念台历。

Eidos次世代新作启动

Eidos蒙特利尔工作室正在开发一款未公布的第三人称视点动作冒险游戏，面向平台是PS4和Xbox One。据参与该项目的两位高级游戏策划透露，本作从2013年11月启动。

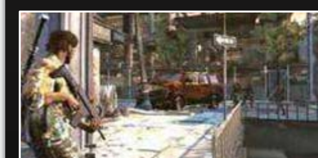
《光环》编剧重返微软

2013年9月离开Bungie工作室之后，《光环》与《宿命》主创人员之一（主要负责编剧）的Joseph Staten宣布重返微软。他的新职位是高级创意总监，目前正在参与一个未公布的全新项目。



《恶魔三全音》年内发售

板垣伴信日前透露，他的英灵殿工作室处女作《恶魔三全音》目前开发度已经达到80%，预计将于2014年内发售，对应平台为PS3/X360。



Criterion创始人离职

"《火爆狂飙》系列"开发商Criterion Games的创始人Alex Ward和Fiona Sperry日前宣布离职，不过EA表示他们的离去不会影响Criterion正在开发的PS4和Xbox One原创新作，该作将会由EA方面的Matt Webster领衔制作。

在此之前，EA将"《极品飞车》系列"从Criterion转手给新成立的Ghost Games负责，大部分员工也转移到Ghost，只留下16人核心团队。Criterion正在开发的据说不是赛车游戏。

原田胜弘新作将公布

《铁拳》制作人原田胜弘透露，他正同时开发多款新作，2014年内将公布其中的两三款，但是不会有《铁拳7》。

进击最前线

本期的绅士游戏似乎有点多……《闪乱神乐》系列”一口气来了三作，除了《真红》之外还有《少女们的证明》的续作，平台暂定 PS 系主机，还有一款是音乐类型的下载游戏，详情可查看本期的 VITA 命。除了这些游戏之外，近期还有《信长的野望 创造》宣布登陆 PS4 平台，并且作为 PS4 的首发游戏发售。如此一来，想购买 PS4 的玩家又多一个选择了。

栏目主持 宇宙人





挑战下限的萌娘RPG再临！

限界凸记 萌之编年史

限界凸记 モエロクロニクル

●简介

以糟糕透顶的玩法吸引了不少玩家眼球的《限界凸骑 怪物卡片对决》终于公开了续作。新作的世界观沿袭前作，不过登场角色全部换新。故事讲述人类与魔物娘共存的世界里，魔物娘突然变得敌视人类，而且传闻传说中的魔物娘还要毁灭世界，主人公受长老之命为调查事件而展开了旅程。游戏的类型从前作的卡牌对战游戏改成了传统的角色扮演游戏，作为前作最大卖点的“心跳触摸”模式依然保留下来，在这个模式中，玩家可以利用 PSV 的触摸屏功能调教游戏中的魔物娘。不过在新作里，该模式的作用并非强化卡片，而是用来捕获魔物娘。值得一提的是，本作最初公开的宣传视频由于尺度过大而被某外国知名视频网站所删除了……

【文：宇宙人】

限界凸記 モエロクロニクル

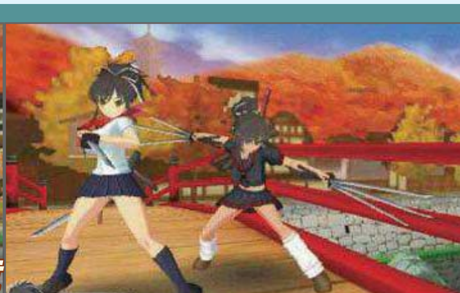
●机　种：PSV
●类　型：角色扮演
●发行商：Compile Heart
●发售日：预定 2014 年 4 月 24 日

●亮点细数

大量萌魔物娘登场
绅士向的游戏系统



连结“真影”与“红莲”的新篇章





闪乱神乐2 真红

闪乱カグラ2 真红

●简介

1 月 8 日，MMV AQL 召开的网络发布会上公开了“《闪乱神乐》系列”的三部新作，其中一部就是系列的正统续作《闪乱神乐 2 真红》。新作依然是由半藏和蛇女两个学园主演，但是舞台来到了京都。新作的战斗画面将会对应 3D 效果，表现有所提升。战斗系统改为了 2 人一组的形式，玩家可以选择两名角色一起出战，并且可以按 A 键进行随时切换，攻击的时候配合换人系统，可以使连击变得更加丰富华丽。另外，本作还对应多人联机，联机模式中可以与朋友一起挑战大型的强敌——妖魔。此外本作还追加了两名新角色，她们分别是神乐（CV：松冈由贵）和奈乐（甲斐田裕子）。继承前作《闪乱神乐 爆裂 红莲之少女》的存档还可以使用斑鸠的哥哥村雨，到时候大家就能领教一下他的“町内锁链大会”第六名的实力了（注：参赛人数 8 人）。

【文：宇宙人】



●机　种：3DS
●类　型：动作
●发行商：MMV AQL
●发售日：预定 2014 年 8 月 7 日

●亮点细数

二人合作的新系统
战斗画面对应3D
更强大的敌人出现



数码宝贝 网络侦探

デジモンストーリー サイバースルゥース

●简介

NBGI公开了“《数码宝贝》系列”的最新作将会登陆PSV，本作的舞台将会是来到近未来的现实世界。从公布的图片可以看到主人公能让带着三只数码宝贝在身后，一起在现实世界中行动。有天女兽、亚古兽、大耳兽等经典的数码宝贝登场。跟12年在PSP上推出的《再编码》一样，本作将会融入育成要素，玩家可以根据自己的喜好培养数码宝贝以及选择进化的路线。目前游戏的情报还相当少，虽然官网上写着发售日未定，但早前有情报表示本作预定2015年发售，因此“《数码宝贝》系列”的粉丝恐怕还要慢慢等待了。【文：宇宙人】



- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：NBGI
- ●发售日：预定2015年

●亮点细数

经典的童年系列重生！
画面表现更上一层楼



爽海的冒险家们

爽海バッカニアーズ

●简介

Petit Reve是Future Tech于2013年新成立的以女性向游戏为中心的分社，Petit Reve成立后的处女作就是PSV平台的乙女游戏《爽海的冒险家们》。游戏讲述憧憬成为海上冒险家的少女莉安离开故乡进行冒险的故事，在来到港口都市的时候偶然被卷入骚动之中，在骚乱里她偶然与当地的海贼一起行动，在这时她开始对“海贼”抱有了些兴趣。在游戏过程中，玩家可以从“海贼”和“海军”两个势力之中选择一方势力来进行游戏，系统详情目前尚未公开。顺便一提，为本作制作音乐的是与Nitro+公司有着密切合作关系的ZIZZ工作室。

【文：宇宙人】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：Petit Reve
- ●发售日：预定2014年春

●亮点细数

ZIZZ出品的精致乐曲
靓丽的人设
强大的声优阵容

爱夏的工作室Plus 黄昏大地的炼金术士

アーシャのアトリエ Plus ～黄昏の大地の炼金术士～

●简介

或许是“艾兰德”三部曲的移植PSV让Gust尝到了甜头，今年1月6日，Gust宣布2012年发售的“《工作室》系列”第14作《爱夏的工作室》将会移植PSV。由于“艾兰德”三部曲已经完结，因此本作采用了新的世界观，描述一个繁荣时代已经过去，资源渐渐枯涸的世界。主人公爱夏一边寻找失踪的妹妹，一边经营着自己的工作室。跟之前移植的作品一样，PSV版会连同PS3版追加配信的DLC一并收录，其中包括采集地“うしの乐园”、“隠された乐园”，新角色**マリオン**和**オディーリア**，服装方面除了原本DLC那些之外，还会追加不少新衣服。此外还会追加的Hard难度模式以及更强大的隐藏BOSS，系统也会有一定程度的修正，让玩过PS3版的玩家也能找到重新挑战的乐趣。

【文：宇宙人】

- ●机　种：PSV
- ●类　型：角色扮演
- ●发行商：Gust
- ●发售日：2014年3月27日

●亮点细数

收录PS3版全部DLC
新增Hard难度
追加新BOSS和隐藏服装





文 清国清城 编 时雨 美编 anubis

热点追踪

NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

光头佬的战争：菲尔·哈里森的欧陆反击战

前SCE全球工作室总裁
正带领Xbox One欧洲军团
强袭SCE最重要的根据地

当“光头佬”菲尔·哈里森出现在微软的新闻发布会上，长期关注主机战争的玩家们可能都不大习惯。几年前他还在索尼的各种发布会上挖苦微软，现在他却掉转枪头，成为了微软的大将。在Xbox One的事业里，他究竟扮演了什么样的角色？“我也不知道我的职位头衔是什么，说真的。”菲尔·哈里森说。“我处于一个很特别的位置，我要站出来说其他人做的出色工作。这就是我的简单答案。”

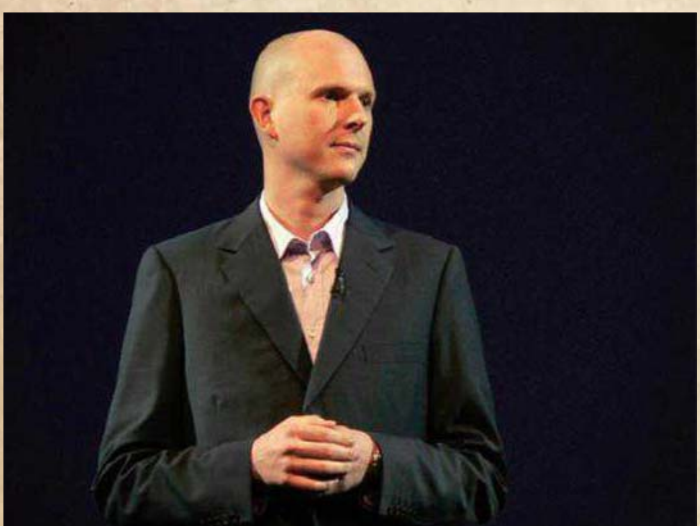
10亿美元软件计划

菲尔·哈里森曾是SCE全球工作室的总裁，现在他是微软欧洲工作室的总裁（其正式职位头衔是微软互动娱乐部副总裁），他驻守伦敦，掌管微软在欧洲所有游戏项目的重大事宜，当然也包括Xbox One的首发工作。

“游戏是一切的关键。不仅是首发阶段，在可以预见的未来，Xbox One都会有一些非常惊人的游戏。不管你是最铁杆的XBOX粉丝，还是刚刚知道这个品牌，你都会为这些游戏而兴奋。”菲尔·哈里森说。为了进一步增强Xbox One的游戏实力，微软将会投入10亿美元打造一批能够让人“不得不买”的游戏。

菲尔·哈里森曾陪伴了PS家族每一台主机的首发，他很清楚一台新主机至少要发售两三年后才会出现真正发挥性能的游戏，这是开发者对新主机不断熟悉、各种工具不断成熟之后的结果。而对于Xbox One，还有一点是从未有过的，而且将会至关重要，那就是云技术的力量。“云的力量会不断成长，而且是无止境的——当然也存在实际的限制，但它的作用是无穷的。我想从玩家的角度来说，这是最值得兴奋的。在你电视机下面的盒子里，不是只有一堆不变的芯片，今后它能提供的是无穷的力量。这是上一代主机没有的。我想这可能就是本世代的决定性因素。”





微软的内部工作室都要尽可能在游戏中应用主机的特色功能，Xbox One首发游戏中对云以及SmartGlass的应用只不过是冰山一角。“总共有5大特色功能等待挖掘，不管是通过更新还是续作的方式。这种创新可能性是在业界历史上不曾有的——这真是一个美好的时代。”

多媒体的诅咒

在菲尔·哈里森的掌管下，微软欧洲工作室正努力打造原创IP，希望借助新主机的机会，创造出一些能令人为之购买新主机的超级原创大作。“我最想做的是全新的游戏体验，最完美的情况是当你在一个新平台上创造了一个全新IP，它会让人冲上街去买你的主机。这就是我们的目标。”

除了第一方游戏外，菲尔·哈里森也负责与第三方接洽。微软成立了一个新的发行机构，由John Needham率领，《Warface》就是他们签下来的。XBOX系列在欧洲的发展不大顺利，在这个大市场上的落后，导致其被索尼赶超。这是因为《光环》、《战争机器》等独占游戏都是面向美国玩家开发的，在某些欧洲国家并不是太受欢迎。菲尔·哈里森要为Xbox One寻找更适合欧洲人的游戏。

微软还在欧洲成立了一些新工作室，包括Lift Lodon和Soho Productions，他们负责将游戏与其他娱乐形态相结合。Lift Lodon最近刚刚与著名电视节目主持人Jonathan Ross签约。微软对Xbox One的定位不止是游戏机，而是家庭多媒体娱乐。微软XBOX LIVE程序主管Larry Hryb（即Major Nelson）认为，Xbox One最强的地

方是能迎合各种用户的需要。Xbox One 的操作系统将会不断进化，不断推出全新多媒体功能。

为了推进 Xbox One 的多媒体战略，微软给每一台主机强制捆绑了 Kinect，这导致其承受了巨大的价格压力。一位业界观察家说："微软肯定知道玩家讨厌那个价格，因为菲尔·斯宾塞公布 Xbox One 的售价时，微软很聪明地没有在他身后的大屏幕打出数字。索尼曾在 2006 年 E3 展上打出了数字，结果那幅照片流传了好几年。"

Xbox One 发布会由于各种"TV"相关的宣传点，Xbox One 成为了业界戏谑的对象。几个星期之后，微软在 E3 发布会上进行了一次拯救民心的行动，将重点放在了各种大作身上。但是在发布会的最后，499 美元的价格公布之时，可以明显听到观众席里的叹息。那时就在几公里外的一个酒店套房里，几个 PS 高层们正在观看发布会直播，吉田修平说："到了他们发布会的最后，当他们公布价格时，我们欢呼了。我们彼此击掌狂欢。我们曾听说过可能是那个价格，但是一直不大敢相信。"

第二天，索尼就在 PS4 发布会上抓住 Xbox One 的要害痛打，最重要的是宣布 PS4 比 Xbox One 便宜 100 美元。这成为 E3 历史上最令人记忆深刻的胜仗之一。

反击

E3 2013 之后，XBOX 事业部面临着巨大的压力，他们要扭转新主机的命运。微软放弃了 Xbox One 的强制在线要求，解除了二手游戏交易限制。这些都在根本上改变了 Xbox One 的战略法则。两个星期后，微软互动娱乐部总裁唐·马特里克引咎辞职，成为了 Zynga 公司的新 CEO。

而真正能帮助 Xbox One 扭转厄运的，是它的游戏。在跨平台游戏阵容基本相同的前提下，Xbox One 有更强大的独占游戏。首发游戏就有《丧尸围城 3》、《极限竞速 5》、《崛起 罗马之子》、《杀手学堂》等多款独占游戏，2014 年 Xbox One 将会有《泰坦天降》和《光环 5》这两大绝对不容错过的独占巨作。无论玩家多么讨厌那强制捆绑的 Kinect，无论他们多么厌恶所谓的多媒体战略，在这些大作面前都将变得失去抵抗力。至少在已知的独占游戏规格上，Xbox One 完胜 PS4。



除了《泰坦天降》、《光环 5》等美国团队开发的大作之外，菲尔·哈里森率领的欧洲团队也非常值得关注。在 X360 时代，欧洲团队乏善可陈。但这次欧洲工作室投入的软件开发预算远远超过上一代，微软还与 Crytek 等技术实力强大的欧洲公司达成了亲密的合作关系。也许欧洲微软正在酝酿着他们自己的"光环级大作"。

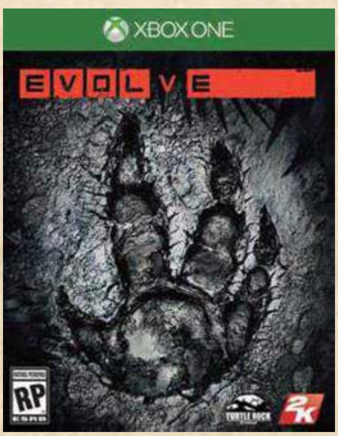
微软已经在 2013 年底之前销售了 300 万台 Xbox One，其中大部分来自美国市场。在美国 Xbox One 延续了 X360 的领先趋势，但能否最终战胜 PS4，也许还要看它在欧洲的表现。

THQ：死后的日子

THQ已经人去楼空
但它留下的遗产正继续发出光和热

在加州亚哥拉山市亚哥拉路 29903 号大楼里，电话线已经被掐断，这座曾经有数百人办公的写字楼已经人去楼空。在这个竞争激烈的市场里，这家公司曾有过活力、有野心，也有恐惧，而如今这一切已随风消逝。曾经的美国第三大游戏巨头轰然倒下，THQ 从此成为历史。

THQ 的死因不是急症，而是在慢性病中一点一点地消耗了躯壳，一系列错误的决定将他推向了死亡的边缘。很多人将 THQ 之死归咎于 uDrew 的惨烈失败，这款为 Wii、PS3、X360 开发的画板式周边造成了巨大的损失。当时 uDrew 是家用机上最早的触控输入设备之一，THQ 曾计划每隔几个月就推出一款对应游戏。这是一场豪赌，结果 THQ 赌输了，2011 年假期，当其他厂商都忙着数钱的时候，THQ 亏掉了 1 亿美元。随后 THQ 进行了重组，裁掉了几百人。



▲ THQ 遗产之一的《进化》近期公布后成为业界关注焦点。

也有人将 THQ 之死归咎于转型过于仓促。THQ 曾是一家依靠授权游戏过活的公司，主要收入来自 Nickelodeon 和迪士尼授权的动画改编游戏，由于这块市场的处境日益艰难，THQ 突然转型到核心向游戏，将《黑暗血统》、《黑道圣徒》等游戏作为主打。THQ 也开始走少数精锐的路线。可惜的是游戏数量是少了，单款游戏投入也多了，但并没有因此而精锐起来。

当 THQ 这种规模的公司倒下，其泛起的涟漪将传递到很远的地方。THQ 将剩余资产甩卖之后，其各游戏项目的开发者们各奔东西，分散到行业各处。2013 年 1 月，THQ 的绝大部分员工都被遣散。一个月后，刚上任不到 1 年的总裁 Jason Rubin、CEO Brian Farrell 以及首席战略官 Jason Kay 也宣告离去。4 月份，最终拍卖结束后，THQ 就不复存在了，所有的游戏、所有的授权都被别人买走了。

THQ 的资产分散到了多家发行商，有一些继续顺利研发，今年将重见天日，还有一些仍陷于无间地狱之中。

德国公司 Koch Media（旗下拥有发行品牌 Koch Media）用 2200 万美元收购了《黑道圣徒》开发商 Volition。《黑道圣徒 4》在 2013 年 8 月份顺利发售，首周销量超过百万套。Koch Media 还买下了乌克兰开发商 4A Games 的"《地铁》系列"，去年 5 月发售的《地铁 最后之光》首周销量就超过了前作的最终累计销量。Volition 创造的《FreeSpace》品牌被《博德之门》发行商 Interplay 买走，价格仅仅为 7500 美元。

在 THQ 死后还能得以幸存的还有 Relic Entertainment，6 月份，世嘉发行了他们的二战战略游戏系列新作《英雄连 2》。Relic 创造的《家

园》系列卖给了《边境之地》的开发商Gearbox，今年《家园》一二两作的高清重制版将会与玩家见面。Relic另一个更具影响力的游戏系列《战锤40000》卖给了Games Workshop，该公司已经找了多家开发商同时制作该系列的多款新作。

Crytek为THQ开发的《家园前线》曾是被寄予厚望的原创大作，THQ曾希望该作成为他们的《使命召唤》。虽然游戏发售后毁誉参半，但销量还不错，续作顺利投入开发。THQ倒闭后，Crytek自己买走了《家园前线2》的发行权，游戏将于今年发售。

THQ的另一款重点大作是《求生之路》开发商Turtle Rock工作室制作的《Evolve》，Take-Two开价1080万美元将其拿下。该作最近通过《GameInformer》杂志封面高调亮相，看来会成为Take-Two面向次世代主机重点打造的原创品牌，很有希望成为下一个《求生之路》。

除了Take-Two之外，THQ破产拍卖场上的另一个重要厂商是育碧。THQ曾高薪挖角《刺客信条》创造者Patrice Desilets为其打造原创品牌《阿姆斯特丹1666》，THQ倒闭后，该作发行权被育碧以250万美元买走，整个开发团队也被育碧并入到蒙特利尔工作室，Desilets再次回归。但是不久育碧就炒掉了Desilets，《1666》被无限期搁置。据Desilets所述，当初他与THQ签了协议，他对《1666》有完全的创作掌控权，而育碧将该作买下之后并没有遵照相关合同条款，所以Desilets决定状告育碧，希望夺回游戏版权，以及40万美元的薪资及损害赔偿。

THQ破产拍卖场上也出现了一鸣惊人的神秘公司。这家公司叫Nordic Games，他们花了490万美元，买下了《黑暗血统》、《MX vs ATV》、《泰坦之旅》、《红色派系》以及505 Games的新作《Drawn to Life》。之后Nordic Games专门在网上开了几个意见调查贴，看玩家是否对这些系列的新作有兴趣，这些贴到现在都在更新。Nordic表示这些游戏都会重见天日，先从《MX vs ATV》开始，接着是《泰坦之旅》，《黑暗血统3》也在计划中。而且Nordic也在跟前Volition的成员们谈，打算未来复活《红色派系》。

《黑道圣徒4》、《Evolve》……这些备受关注的游戏证明了THQ的遗产确实是有价值的。另一方面，THQ破产的影响仍未消散，很多人声称THQ还欠他们钱。Double Fine索赔59.5万美元，因为他们的两个游戏在PSN+上面发布还没有收到钱。Codemasters索赔100万美元，因为《尸横遍野》、《尘土飞扬3》、《F1 2011》等游戏积压在仓库里造成的费用还没结清，还有一些未支付的收入分成。世嘉也索赔94.1万美元，因为在Steam上面发布的《英雄连2》还没付给他们收入分成。最后，Rubin和Kay这两位前高管也要求赔偿210万美元的薪水。

鉴于THQ已经不复存在，这些索赔者怕是难以如愿。THQ之死是一个悲剧，但更悲剧的是，人们可能不会像悼念西木、牛蛙等公司那样悼念它，因为玩家铭记的往往只是创造游戏的工作室，而不是那些将游戏推向市场的发行商。

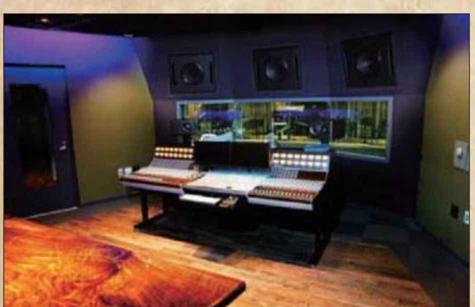
打造PS4心灵之声：PlayStation音乐工作室探秘

SCEA用两年的时间建造了世界上最先进的游戏音乐工作室 它在半年前刚刚投入使用

在加州San Mateo的SCE美国分公司总部里，有一个富丽堂皇的录音室，那里是“PlayStation音乐工作室”，担任音乐主管的是Chuck Doud。有时他会带记者参观这个工作室，因为PS4刚发售，索尼需要向外界展示他们的新主机不仅是在画面上有进化，音乐与音效也将全面进化。最近整个工作室正在为《无名英雄 再来者》录音，当你走进录音室，会听到即兴演奏的音乐在隔音墙里回荡，仿佛要震破耳膜。音乐制作人对吉他手的指示是：“再来一遍，但是要更龌龊一点！”

“这是游戏公司里最顶尖的音乐工作室，”Doud说。整个工作室建设了两年时间，2013年6月刚刚投入使用。由于设备先进、效果出众，现在SCEA第一方的游戏都尽量用这个录音室来进行音乐创作，每天的时间都排得满满的。

SCE第一方游戏有两大特点为全世界所称道，一个是敢于摸索全新领域，敢于创新，因而诞生了《暴


▲ PlayStation音乐工作室的控制室有罪尖端的音频设备。


▲工作人员正在录制《无名英雄 再来者》的音乐。


▲ PlayStation音乐工作室的编辑室。

雨》、《行》、《最后生还者》等脍炙人口的名作。还有一个就是他们的音乐创作水准。

1993 年 SCEI 刚刚创立时，原本就是从索尼音乐集团旗下独立出来的一个部门，SCEI 的多名元老都是索尼音乐的高管。SCE 的游戏对音乐向来极为重视。实际上，在 SCEI 成立之前，索尼音乐旗下的游戏制作组就曾在任天堂的主机上开发了多款围绕音乐的游戏。PS 发售后，使用 CD-ROM 实现的高保真音乐也被索尼当作重大卖点进行宣传。SCE 第一方创作了《啪啦啪啦啪》等销量达数百万套的音乐游戏，而 Konami 的系列游戏也在 PS 上获得了巨大成功，掀起了第一轮的音乐游戏热潮。

曾依靠 WALKMAN 崛起的索尼集团，在音乐领域具有至高的影响力，无论是唱片业还是音乐硬件设备方面，索尼都站在了全球顶尖行列。索尼集团能够架构起一个完整的优质音乐产业链。而在平井一夫"One Sony"的战略思想下，索尼想方设法将集团内部的优势资源应用到各种产品身上，提升各产品的市场竞争力。因此近年来索尼更加重视将其雄厚的音乐资源用在游戏上。

索尼已经建立了一个集中的音乐集团，其音乐资源向所有设计团队提供。Doud 希望玩家更深刻地感受到音乐是游戏不可或缺的一部分，随着游戏场景的变化，音乐的戏剧性变化会让玩家有更强烈的投入感。PS4 在硬件上，能够实现更高保真度的音乐效果，因此在游戏的音乐创作上，也需要有更高端的设备。Playstation 音乐工作室就是为了配合 PS4 时代新的需求而建造的。同时音乐创作与游戏本身的创作会有更好的结合。Doud 说："这意味着我们有机会在游戏策划的初期阶段，就与游戏策划者们一起商讨音乐事宜。从先期准备阶段，到游戏最终完工，音乐创作是贯穿整个过程的。"

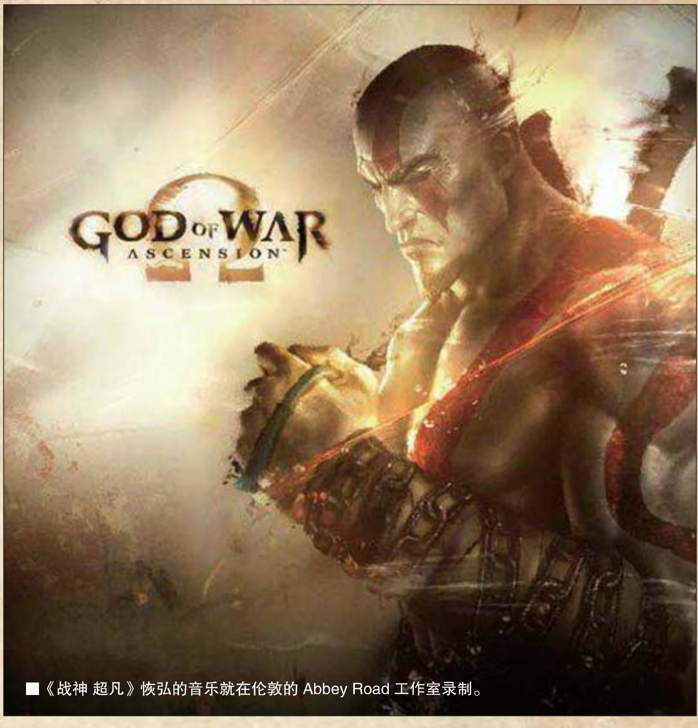
玩家对次世代主机都是更关注画面的进化程度，"画面够不够好"永远都是最热门的话题。但是玩家可能不知道的是，在游戏开发的过程中，音乐创作者的平均工资比程序、策划和美工都高。在索尼更是有许多内部以及外聘的音乐大师。陈星汉的《行》就是由音乐大师 Austin Wintory 创作，他虽然也创作了许多电影音乐，但让他获得格莱美音乐大奖提名的却是《行》，它也是史上第一款获得格莱美提名的游戏。Doud 表示，如今索尼在游戏音乐工作室上的投入，一点都不比世界最顶尖的录音室少。

《战神 超凡》总共使用了 80 多首交响乐，在伦敦的 Abbey Road 工作室录制。《最后生还者》的标题音乐是由奥斯卡大奖获得者 Gustavo Santaolla。这些音乐创作都需要大量的人力和资金投入，因为游戏的时长可能在 20 小时以上，所需的音乐曲目数量可能相当于好几张专辑。此外音乐制作者还要根据不同游戏场景、不同游戏状态制作相应氛围的音乐。一般来说，索尼会先做两三个小时的音乐作为原材料，而玩家所听到的大部分音乐是根据这些原材料即时创造出来的。音乐团队一边听着这些源音乐，一边创作出衍生的音乐素材，从而做出"让玩家投入其中的定制音乐"。

游戏程序员可以从音乐素材中选取合适的部分，将其添加到特定的游戏部分。但这些游戏可以是动态的，根据玩家行动速度的快慢会跟着加快或放慢，以符合氛围需要以及玩家的游戏心情。当今游戏背景乐早已不是一遍又一遍的循环播放。不同的音乐小片段可能是以任意顺序打乱或组合，而听起来依旧是浑然天成。这种音乐就叫"程序音乐"或"标题音乐"，当你第二遍或者第三遍玩的时候，听到的将会是不同的音乐。

"这取决于你想要什么，"Doud 说，"有时候你需要音乐营造氛围，有时候你需要音乐成为核心体验。"

由于索尼建立了几十年的音乐帝国，寻找音乐人才非常便利，作曲家、录音师和混音师都可以在索尼音乐集团里随便找。目前在 Playstation 音乐工作室总共有 20 名音乐创作人员以及法务人员（主要负责音乐版权相关法律事务），他们参与了 SCEA 所有第一方游戏的音乐创作，也有一些在日本和欧洲创作的游戏。不管音乐创作人在何方，音乐的录制工作其实是分散在世界各地进行的。Playstation 音乐工作室相当于是一个大脑，由其牵头并推动整个过程的进行。他们还负责为不同的游戏寻找最合适的音乐创作者。



■《战神 超凡》恢弘的音乐就在伦敦的 Abbey Road 工作室录制。

SCEA 大约从 7 年前开始形成这样的游戏音乐创作流程，那时还是 PS2 的年代。那时 SCEA 在加州圣地亚哥的工作室里建设了第一个真正的音乐工作室。现在 SCEA 在圣地亚哥、圣莫尼卡和 San Mateo 之间有大量音乐器材供音乐人和技术人员日常使用。那里有几十个杜比 5.1 音乐编辑间、配乐室、配音间、混音室。Playstation 音乐工作室与这三个办公地点的音乐团队保持着密切的合作。

在 San Mateo 的音乐工作室里，有两个音乐控制间，一个是 5.1 音效系统，使用一个 API 1608 录音台，还有一个是 7.1 音效系统，使用一套 Euphonix System 5 混音控制台。此外还有两个独立的现场录音间，以及一个能容纳 30 名音乐家的大房间。5.1 音频编辑设备总共有 17 套，每一套就是一个小型的控制室。里面的墙壁和天花板都是多重隔音的，地板比大楼地面高了 4 英寸，所有线路都从底下走。这里基本能满足大部分音乐录制需要。

几个月前，这个工作室刚完成了《KNACK》的音乐制作，包括游戏的开场音乐。现在他们正在做《无名英雄 再来者》、《教团 1886》以及《未知海域 4》的音乐。下次当你跟着德雷克开始下一场寻宝大冒险之时，别忘了在背后还有他们的贡献。有时，你不妨闭上眼睛，聆听他们打造的 PS4 心灵之声。



▲位于加州 San Mateo 的 SCEA 总部。


▲ PlayStation 音乐工作室的这个大房间可以容纳 30 人演奏交响乐。


▲ PlayStation 音乐工作室完全隔音的录音室。



飞翔的竞速之魂

《GT赛车6》背后的故事

文 藤曦
编 稀饭
美编 心の永恒



飞翔的地方

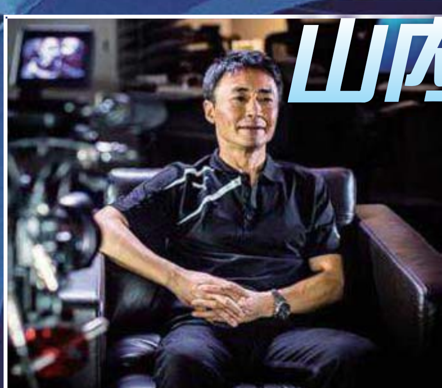
“Flugplatz”——一个能让狂热赛车迷热血沸腾的名字，在那里你会看到汽车“起飞”。那是闻名世界的纽伯格林赛道16.12英里路程上最具标志性的一段路，赛车行经那里，会经过一段很短的急上坡，然后坡道骤然向下，于是你会看到汽车腾空而起。所以这段路就被叫做“Flugplatz”，那是附近一个机场的名字，而这个名字可以翻译成“飞翔的地方”。

很多车迷对纽伯格林的印象，可能就来自Flugplatz赛段上的一幕幕经典时刻。吉姆·克拉克曾驾驶莲花49在那里腾空而起，尼基·劳达曾驾驶法拉利312在那里挣脱地心引力。这些匪夷所思的失重时刻，虽然只有短短几秒钟，却足以定义纽伯格林——那是属于顶尖车手的疯狂赛道。

在2013年5月的纽伯格林24小时耐力赛期间，175辆赛车体验了Flugplatz的疯狂，挑战了自己的极限，在空中画了一个惊险的小小弧线。其中的一个弧线看起来特别危险。那是一辆号码为123的日产GT3 GT-R跑车，每次当它以230公里/小时的速度靠近Flugplatz，它的前轮就会像受惊的野马一样翘起来，在15米的距离里保持着这样的状态，经历恐怖的失控一秒钟。而经过了这样的魔鬼路段，好不容易捱到了下一个服务站，它的车手仍然拒绝休息，继续头也不回地疾驰向前。这个车手就是山内一典，Polyphony Digital的总裁，“《GT赛车》系列”的制作人。他说，他要在《GT赛车6》里寻找解决的方法。

“那是非常危险的时刻，”山内一典说，“但与此同时，它对我们也是非常有趣的发现。我每次开完之后都要去《GT赛车》里开几遍，想通过这样决定汽车尾翼的角度。我会调整方向盘灵敏度以匹配路况，以及对应下一局比赛的路面湿滑程度。”

比赛结束之后，山内一典就把GT-R实车采集到的赛道数据输入到《GT赛车6》。山内一典和他的开发团队会在游戏中尝试刚才实际赛道上遇到的问题，然后精确调整汽车尾翼和前轮高度。将《GT赛车6》当做模拟器，山内一典能够让他的GT3 GT-R再次飞翔。



山内一典成长之路

山内一典曾是一个勤奋好学、成绩出众的孩子，那时他最热衷于昆虫，总是躲在家里拜读法国昆虫学家Jean-Henri Fabre的著作，他的梦想是成为与Fabre一样伟大的昆虫学家。从十岁开始，他的兴趣逐渐扩大到编程，他说：“当时我没有想过游戏产业会发展到这么大的规模。我能从事今天所做的工作完全是出于偶然，我本来一直以为业余爱好就永远是业余爱好。”

但是决定了山内一典命运的，是他的另一个业余爱好。山内一典的父亲是一个经常要开车走街串巷的生意人，从小他就坐在父亲的车里，观察窗外来来往往的各式汽车，从懂事起，他就能认得大

部分车型了。“我从小就爱车，大概三岁起就认识很多车了。当我拿到驾照后，我发现自己不仅爱车，更爱开车。”山内一典说。

山内一典成长的地方，距离著名的筑波赛道只有不到一个小时的车程，不过他从未想过以后成为一个职业赛车手，他选择了以一种不那么正当的方式满足自己的飙车爱好。当他得到了自己的第一辆车（丰田 Celica XX），他成为了“走り屋”的一员，也就是一名街头赛车手。

在第一辆车之后，24 岁那年，收入与积蓄并不多的他，通过 5 年分期付款的方式买了一辆日产 GT-R R32。不幸的是，6 个月之后，在他还没来得及给爱车买保险的时候，这辆车就被他给撞毁了。“整个车都报废了，从副驾驶座到整个汽车前半截全没了。我以大约 200 公里 / 小时的速度失控了。”山内一典说，当时这起事故还不是发生在赛车场里，而是发生在街头飙车时。

不久，山内一典凭借自己的计算机知识在 SCE 找到了一份工作，当时刚成立不久的 SCE 正在筹备 PS 的首发。山内一典参与了初代 PS 的主机和手柄的设计，在此期间也断断续续参加了一些软件开发工作，在 SCE 内部带领一个叫做 Polys Entertainment 的工作室，开始研究一个充满野心的赛车游戏项目。

Polys Entertainment 的第一款游戏是《卡通机车大奖赛》，它也是 PS 的首发游戏之一。在该系列的第二作中，Polys 透露了他们的未来方向——游戏中可以解锁一个新模式，其中的卡通汽车变成了真实赛车。经过 5 年的研究准备，1997 年 12 月，《GT 赛车》终于发售了。

“当时我对《GT 赛车》的目标非常简单，就是要做一个真实的赛车模拟游戏，里面要出现现实世界的汽车。我不知道当时的硬件能不能做到。初代《GT 赛车》是最早采用物理模拟的 3D 赛车游戏之一，那时没有现成的经验可以参考，我们完全在黑暗中摸索。”山内一典说，当时的条件很艰苦，他还记得工作室就在 246 号公路旁边，整个工作室还没有现在他独立办公室的一半大。开发人员只有 7 个，他们经常就在桌子底下将就睡一晚。

初代《GT 赛车》就收录了 170 多辆汽车，都是来自现实，逼真的细节在当时是前所未见的。更重要的是，它真正把握了驾驶的感觉，并引入了重心转移、转向不足等概念。这款革命性的赛车游戏也成为史上第一款销量突破 1000 万套的赛车游戏。在这巨大的成功之后，Polyphony Digital 正式成立。

Polyphony Digital 经常保持着超负荷的工作状态，山内一典本人也不例外。在《GT 赛车》诞生之前的 5 年时间里，他每年只有 4 天的时间是在家里度过的。开发《GT 赛车 2》时，他曾在工作室里连续工作 100 小时，然后在从东京飞往洛杉矶参加 E3 展的飞机上美美地睡了一觉，这成为他最美好的 E3 回忆。即便到了如今，《GT 赛车 6》制作过程中，他也是经常在公司里睡，有几次把沙发都睡塌了。

小趣闻

山内一典对“《GT 赛车》系列”百科全书般的汽车收藏非常自豪，但是他还有没有特别想要收录的车型呢？“当然有，比如说以 P 打头的那一系列……”山内一典说。

没有保时捷一直是“《GT 赛车》系列”巨大的遗憾，因为 EA 与保时捷签署了长年的独家授权协议，所以其他很多赛车游戏系列都没有保时捷。山内一典说：“我们其实跟保时捷的关系非常好，一旦他们的合同有所变动，总有一天它们会出现在《GT 赛车》里。”《GT 赛车 6》已经承诺至少会在发售后一年内持续添加新车型，因此今后出现保时捷并不是没有可能。



祝福与诅咒

作为 SCE 历史上最成功的游戏系列，《GT 赛车》过去 15 年来总计销售了 7000 多万套。山内一典的辛苦工作也获得了应有的回报，他拥有多辆豪车，包括福特 GT、本田 S2000、奔驰 SL55 AMG 以及保时捷 GT3，最近他又瞄上了最新的 Corvette ZR1。

山内一典也经常到世界各地出差。在他办公桌的旁边就有一个打包好的旅行袋，还有一堆收拾好的 T 恤衫和外套，他可以随时说走就走，一般是到各国会见汽车厂商、逛车展以及为《GT 赛车》的虚拟车库寻找新主题。

山内一典还是一个重度烟民，经常是烟不离手，就算是媒体采访时，他也会趁着空隙溜到 Polyphony 的吸烟室里，独自一人吞云吐雾。在他的办公室里更是经常抽烟。此外在办公室里还有一整个排衣橱大小的酒柜，上面摆着几排的陈年美酒。每年 12 月底，他就会请世界各地的汽车行业名流参加他举办的全天候派对，品尝他收藏的佳酿。

对 Polyphony Digital 以及山内一典来说，当今游戏上市后能够不断更新既是祝福也是诅咒。山内一典说，过去一款游戏发售后，他的感受是痛苦而又后悔，因为总是有一些想要修正却来不及去做的细节，还有很多想要添加的创意。“每次都一样，”山内一典疲惫地说，“时间都是非常的紧，我们想要发售第一天就把所有想要做的内容都给大家，但是可能没有办法做到。而现在我们可以在发售后一年内不断更新。”



赛车文化

作为一个千万级大作，《GT 赛车》已经成为很多游戏迷兼车迷的首选，它在汽车行业里也具有卓越的地位。早在 1998 年，日产英国分公司就高兴地承认，其 Skyline 车型因为被《GT 赛车》收录而获得了更高的国际知名度。日产公司与 Polyphony 因此结成了良好的合作关系。日产首席汽车工程师——GTR 之父水野和敏曾邀请山内一典共同设计 2007 款全新 GTR 的界面。之后几年，日产与 Polyphony 之间的关系进一步深化，共同打造了“GT 学院”，帮助精通《GT 赛车》的玩家变成真正的职业赛车手。西班牙出租车司机 Lucas Ordonez 就是“GT 学院”的第一届毕业生，通过三年的培训，他最终站在了勒芒 24 小时耐力赛的领奖台上。英国学员 Jann Mardenborough 也在“GT 学院”的帮助下成为赛车手，参加了欧洲的多场 F3 比赛，与众多名赛车手同场竞技。

山内一典与 Ordonez 一起在纽伯格林尝到了成功的味道，他们两人已经成为好友。据称索尼将要拍摄的电影版《GT 赛车》将会围绕这个西班牙车手的故事编写。山内一典认为，像 Ordonez 这样的车手，完全有可能参加跑车赛里面最顶级的 LMP1。另一位学员 Jann Mardenborough 也将进入 F1。如今在 F1 以及其他赛车类型，想要成为一名车手需要付很大一笔培训费，GT 学院已成为最快捷、最便宜的车手培养之道。

赛车文化已经完全融入到 Polyphony 的企业文化中，在它的东京工作室里，堆满了废弃的轮胎，还有各种汽车零部件，看起来就像一间现代赛车工厂，而不是一个游戏开发工作室。山内一典说：“我们要做的就像是红牛公司要对 F1 赛车所做的一样。”

诗意的造梦者

——Rayark制作人访谈

Rayark（雷亚）是来自宝岛台湾的游戏开发商，同时也是一个我个人非常喜爱和钦佩的年轻团队。虽然成立的时间并不长，而且团队的规模也不大，但他们却有着丰富的开发经验，曾参与过《Theia》、《Mozarc》街机的开发，并在移动平台上先后推出了《Cytus》、《Mandora》和《Deemo》等作品，并且都获得了不俗的成绩。2013年，《Cytus》登陆PlayStation Mobile平台并获得了PlayStation Awards 2013的特别奖。他们的作品风格独树一帜，辨识度极高，尤其在音乐游戏领域颇有建树。而此次很荣幸能够采访到Rayark团队的创始人之一，同时也是多款游戏的制作人游名扬先生，和他畅谈了许多游戏开发的理念，以及Rayark未来的发展等等，也希望能够有更多的玩家来关注并支持这个优秀的华人游戏开发团队。

人物档案



游名扬

Rayark创始人之一，《Cytus》等游戏主要制作人，毕业于台湾大学资讯网络与多媒体研究所。

哪尼：游先生你好，首先要祝贺《Cytus Lambda》获得了PlayStation Awards 2013的特别奖以及你们成功召开了Rayark Live Concert 2013的音乐会。由于音乐会是在台北召开，很多像我一样的异地玩家虽然心生向往，但却无法亲临。能么否简单介绍一下音乐会的情况呢？

游：谢谢，关于此次举办的音乐会，我们请来了日本、韩国以及华人地区三地的音乐家，来演奏一些并未在游戏中收录，或者即将在今后收录的曲目，当然也有游戏中音乐的Remix版本，即便是很熟悉游戏的玩家也会在音乐会中获得全新的感受。整个音乐会现场的气氛非常好，此次总共有大概1200人参加，也达到整个场地的极限，因此可以说是十分成功的，同时也要感谢玩家们的厚爱。



哪尼：一个仅在移动平台运营的游戏能够举办自己的音乐演奏会，这一情况放眼世界都十分少见。而据我了解这已经是你们第二次举办音乐会了吧？那么在2012年第一次举办的时候，是否有过一点点担心或疑惑的心情呢？

游：确实有过担忧，一方面那时候成立的时间也不算很长，并且表演者基本都是作曲家，他们并不是专业的艺人，因此我们对整体的演出效果是有所担忧的。不过从实际的情况上来看，大家的发挥都很好，演出也很成功。因此也坚定了我们要继续办音乐会的决心。2012年时参与的观众是500人，而今年的人数则达到了1200人，对于这样的增长我们非常满意，今后也将继续举办音乐会。

哪尼：那么今后有没有打算在更多的地方举办音乐会呢？

游：有的，今年开始我们就有在海外举办的计划，比如在内地或是在香港。当然香港对我们而言方便一点，而关于内地的举办地点你有什么建议吗？

哪尼：个人而言，我当然希望在深圳举办啦（笑），而像上海也是不错的选择，很多国外的音乐会都选在上海这样的国际大都市举办。

游：好的，我们会积极地进行计划，也请玩家们尽情期待。

哪尼：好，接下来聊一聊团队本身。能否简单介绍一下Rayark，比如成立的过程等等？

游：Rayark是在2011年9月成立的，成立之初只有16个人，成员基本上是来自于台湾大学资讯网络与多媒体研究所的同学，大家都是因为喜欢游戏而聚到了一起，然后就成立了Rayark这家公司。

哪尼：现在Rayark开发的项目越来越多，目前整个团队的规模大概是怎么样的？

游：我们目前团队的人员总数为23人，分为了四个团队，其中《Cytus》团队和《Deemo》团队分别有4、5人，《Mandora》团队3人，而《Implosion》团队占了最多，有9个人左右。

哪尼：那这么看来其实人员的增长并不是很快，你们会不会有人手不足的困扰。

游：对，我们在招人的时候都是精挑细选的，因为目前开发团队里每个人都有很强的实力，因此也希望未来整个团队都能保持较高的水准。人手不足确实是我们目前很大的困扰，所以在今年应

该会有一个比较大的增幅，预计总人数会达到40人左右。

哪尼：听说你在大学里修的并不是编程，也不是和游戏相关的专业，是什么促使你走上了游戏开发的道路？
游：对，我大学里修的是森林系，会想开发游戏当然是因为自己本身非常喜爱游戏，所以就慢慢地开始学着自己开发。而毕业后我考上了台湾大学资讯网络与多媒体研究所，也算是真正开始了游戏开发的道路。

哪尼：你是一名创业者，并且一开始就走开发原创游戏的道路，其中有没有遇到什么让你印象深刻的困难或者事情。
游：说到困难之处，应该是我们还在做《Theia》街机的时候，那时由于涉及到发行方等方面的问题，因此开发过程没法完全由我们自己进行主导，有些时候不得不做出妥协和让步，因此做出来的很多东西其实并不是我们真正想要的。

哪尼：Rayark在中国大陆好像并未开设官方的宣传渠道，比如新浪微博等，因此很多大陆玩家对你们也不够了解，今后是否有计划展开更多的宣传呢？
游：对，我们一直都有这样的想法，但由于之前在申请账号等方面有一些不便之处，所以就暂时搁置了。而我们也时常有接到这方面的请愿，所以今年会开始着手处理，争取尽快能和大陆的玩家们多多交流。

1、初涉街机领域

哪尼：你们最早参与开发的音乐游戏项目应该是《Theia》的街机，其玩法后来由《Cytus》所继承，之后其他游戏的整体风格也一脉相承。那么在这款街机作品的开发中你们参与了哪些部分？
游：其实基本上是由我们一首包办的，从框体硬件的设计到软件的编写。那个时候还没有成立Rayark，因此参与开发的只有一两个人左右，大家也都是刚开始做游戏，更多的是想着去做一款概念很新、很酷的游戏，而没有兼顾到UI设计以及整体的包装等，因此《Theia》并没有很成功，不过它也让我们认识到了游戏开发的几个重点部分。

哪尼：我看过一些你们的采访，《Theia》推出的时机正好和《DJMAX Technika》撞车，两者都是市面上为数不多的扫线式音乐游戏，因此有不少人质疑你们是抄袭对方。时至今日，也还有很多不了解《Theia》的玩家，仍然认为《Cytus》抄袭或借鉴了《Technika》。你们是否有因为这样的言论而困扰过。
游：我们没有办法去阻止这样的言论啦，毕竟扫线式的音乐游戏真的很少，不了解的人会有这样的想法可以理解，我们并不会特别在意。而《Cytus》也正是作为《Theia》的复生之作而诞生的，希望能够让玩家看到我们所独有的东西。

哪尼：《Theia》之后你们推出了另一款街机作品《Mozarc》，无论是界面设计，还是联网对战等功能方面都非常的完善，应该算是市面上惟一一款全触屏下落式的音乐游戏，个人也非常的喜欢。这款游戏是完全由你们自己研发的吗？
游：是的，也是完全由我们自己研发，有了《Theia》的经验在前，《Mozarc》的开发就显得更为驾轻就熟，我们也希望呈现出一个更完善的作品。



哪尼：《Mozarc》在海外的运营情况我并不是非常了解，但在中国大陆这边我发现普及率并不高，很多像我一样喜欢这款作品的人很难能找到机台。如果方便的话可否介绍一下《Mozarc》的整体运营情况如何，是否达到你们的期望？
游：从盈利情况来说，《Mozarc》至少是有回本的，并且不仅仅是在台湾、大陆等华人地区铺货，也有进入像意大利、美国这样更远的海外市场。运营情况比起《Theia》而言要好非常多，不过实际的情况可能没有我们预期的那么好，有很大一部分原因可能是因为我们在硬件框体的处理上没有很到位。

哪尼：有没有考虑过将《Mozarc》移植到移动平台？毕竟也是全触屏，操作上应该不存在障碍。
游：由于《Mozarc》的版权并不在我们手上，因此移植什么的是不可能的。

哪尼：那会不会推出玩法类似的作品呢？
游：这个我们暂时还没有考虑过，现阶段我们想要更多地去创造一些新的东西，或许在今后会有这方面的考量吧。

哪尼：最近有消息说《DJMAX Technika3》即将停服，新作的开发也完全没有消息，目前在音乐游戏的街机方面还算运营得比较出色的大多还是像Konami、Namco这样的老牌日本厂商，你是否有感觉现在音乐游戏的街机运营越来越困难。
游：确实是会有这样的感觉，毕竟街机运营所要涉及的方面，以及不确定因素也更多。

哪尼：那今后Rayark是否还有再次进军街机领域的计划？
游：目前我们的重心还是放在移动App领域上，短期内没有开发街机游戏的计划，也抽不出人手进行开发。当然未来还是会考虑的。

2、转型移动平台

哪尼：《Cytus》是你们在移动平台上发布的第一款作品，并取得了很不错的成绩。当初为什么会有从街机转向移动平台的想法呢？
游：开发一款街机游戏要照顾到硬体和软件两个方面，而我们团队其实更擅长软件方面，加上那个时候移动领域正在兴起，因此我们也很自然地就顺应潮流做出了改变。



哪尼：街机上两部作品所积累的经验对《Cytus》的成功是否起到了帮助。
游：确实是有很大的帮助，在制作街机作品的时候，我们积累了很多玩家的回响，以及在有关判定、曲目、整体包装方面的经验，也包括和越来越多专业作曲家接触等等。所以最后我们拿出了一个各方面都比较完善的成品。

哪尼：《Cytus》蜕变于《Theia》，而《Theia》是有BGA（背景动画）的，之前在移动平台上的音乐游戏中加入BGA在很多人看来是不可能的事情，不过今年出品的《DJMAX Technika Q》则做到了这一点，今后《Cytus》是否有打算引入BGA呢？
游：我们也一直有在关注《DJMAX Technika Q》这个作品，加入BGA的做法确实很不错，但他们是一家比较老牌的厂商，BGA方面有着很丰富的积累，因此在新作中加入的话相对容易一些。而对于我们而言，首先专门制作新的动画会有不小的成本压力，另外加入BGA的话或多或少会影响游戏的流畅度，毕竟目前《Cytus》依然兼容3GS这样比较老的设备。所以基于几方面的考量，我们并没有为《Cytus》加入BGA的打算。不过在未来的作品中，我们会考虑加入这一元素的。

哪尼：为了照顾手机玩家，《Cytus》的大部分曲子中只有最多同时两点的判定，但在AXION等少数曲目中，有同时押三个判定点的操作，这对于手机玩家来说并不友好，你们在开发中有没有考虑到这一点？
游：对，你说的这个情况确实存在，但其实需要三点判定的曲目很少，出现的频率也很低，大部分时候我们都有照顾手机玩家的操作，三点判定可以看做是偶尔出现的一个小小的挑战吧，并不会再有更夸张的情况出现了。

哪尼：那么有没有考虑过对手机和平板分别设计谱面，或者比如给平板这样的大屏幕用户提供一个单独的高等级谱面。
游：我们确实有过这样的想法，不过毕竟手机玩家占了更大的比例，大家肯定也想在公平的环境下竞争，所以还是决定统一两个版本的谱面，并没有做特别的处理。

哪尼：我是在较早的时候以1.99美元购入了《Cytus》的，那个时候还没有分曲包。Cytus给

我的感觉就是一款精美且挺有新意的小品级音乐游戏。之后我记得游戏沉寂过一段时间，然后更新并开始分曲包，接下去更新的周期明显缩短，游戏各方面的品质也有了很大提高，越来越具有大作风范。请问在那段沉寂的时间里是不是发生了什么不得了的事情(笑)？

游：其实并没有什么特别的事情发生，那段时间内主要是在征集曲目，以及考虑如何进行推广。《Cytus》的百万下载计划就是在那个时候想出来的，我们那时候的想法就是想让大家提到手机上的音乐游戏时，就能想到《Cytus》，当然拖了比较久也是因为人手确实有限。

哪尼：那么对于《Cytus》，未来除了继续追加新曲目，会不会在其他方面做出较大的进化或改善？

游：《Cytus》的基本玩法上并不会有什么改动了，当然新曲目还会不断的追加。而且我们今年还会推出一款新的音乐游戏，所以比较多的精力都会投入到新作的开发上。

哪尼：在《Cytus》最新的S章节中，与古典乐搭配的是色彩十足且极具战斗感的角色，这些人物设定都非常厉害，感觉他们的背后有着一个庞大交错的故事。这部分插画和之前的插画是出自同一画师之手吗？有没有想要单独拿出来做一款什么其他的游戏？

游：S章节的插画师与之前不同，是台湾另一个非常有名的绘师。而且你猜得没错，这个曲包的确有些特殊，我们内部有一个新的企划，暂时命名为Project Symphony，便是以S章节为蓝本进行开发，新游戏是一款融合了角色扮演和音乐游戏的作品，并且规模会非常庞大。当然这款作品的发售日尚未确定，玩家们可能要有更多的耐心哦（笑）。



哪尼：《Cytus》之后你们开发了一款休闲游戏《Mandora》，游戏依然很精致但显得没有那么核心向。开发这种休闲类的游戏在外界看来可能要轻松不少，实际情况真的如此吗？

游：对于《Mandora》，我们花了很多的时间在修改角色的造型上，从推出后的实际情况来看，角色本身也受到了很多玩家的喜爱。其实《Mandora》这款作品，我们从发想构思到真正开发完成用了大概快一年的时间，而它也是我们推出的所有作品中用户量最大的，已经有超过1000万的玩家在玩这款游戏。

哪尼：前几个月你们发售了最新的作品《Deemo》，这是一款梯度下落式的音乐游戏，此类作品在移动平台上已经有不少，比如DJMAX Ray、O2Jam U等等，也都做得很不错。而它们都是《Demmo》所要面临的直接竞争，你们是否有过这方面的考量呢？

游：对，肯定会面临更多的竞争，但下落式其实是一种最直接的，也是玩家们最熟悉的音乐游戏表现方式。而且我们在《Deemo》上做出一些不一样的的东西，首先它的核心以钢琴为主题，另外就是它没有像其他下落式游戏那样有明确的分线，可以给予玩家更强的演奏感，比如滑音等等，赋予游戏更多的变化。而另一个特点是《Deemo》拥有主线故事，并且游戏的界面和整体的风格与其他同类游戏都有明显的区别，这也是我们在开发阶段就不断在做的差异化处理。

哪尼：说到演奏感，《Deemo》的做得真的很好，因为我本身也学钢琴所以颇有感触，尤其是长滑音的感觉棒极了。那么是不是也有懂钢琴的人参与了这款游戏的开发呢？

游：是的，我自己本身就会弹，而且团队里也有很多人都懂钢琴，所起开发起来也特别有感觉。

哪尼：《Deemo》的选曲风格偏向悠扬轻快，不像《Cytus》那样曲风多样，是有意要做区分吗？

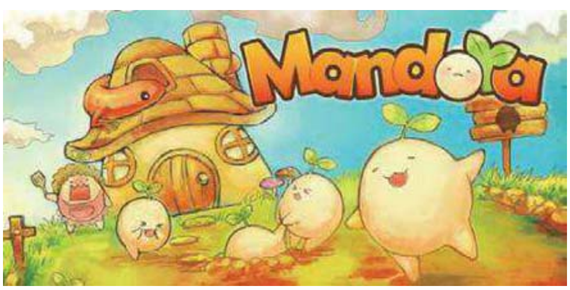
游：对，我们考虑到如果再做类似的东西，感觉就不是那么有趣了，而且钢琴可以表现出更多电子曲目没法传达的感觉。在不同的作品中做出不同曲风的区隔，这是我们想要做到的。

哪尼：另外我在玩《Deemo》时候感觉有点过于“平静”，比较缺乏那种充满了刺激的紧张感，给人的感觉竞技性不是很强。加上音符默认的下落速度好像有点过慢，我经常要开6倍速才差不多适应，你们有接受到类似的反馈吗？

游：关于下落速度，我们设定了9个级别，因为考虑到每个人适应的速度不同，所以我们没有定死速度，而是提供了更大的范围让玩家自由设定。

哪尼：那今后会考虑加入一些更激昂，或是更刺激的曲目吗。

游：会的，今后还会有更多不同种类的钢琴曲目加入，现在的《Deemo》只是故事的开端，请大家务必要期待后续的发展。



哪尼：《Cytus》是没有key音设定的，而在《Demmo》中似乎是在背景乐上又加了一层Key音，为何不采用纯Key音的设定呢？

游：其实我们是考虑过全Key音的设定的，但一方面这对硬件的负担比较大，另外对曲风也有限制，没法很好地表现出混音的效果。所以我们采取了在背景乐上加Key音的做法，让玩家能够感觉到Key音的同时，也能享受到很好听的音乐，算是一个比较折中的方案。如果我们把背景乐中钢琴音的部分全部拿掉，因为手机平台的玩家其实很多是比较轻度的，技术可能并不是很好，所以一旦打不好的话那么整首歌就会非常难听。

哪尼：《Deemo》中的小女孩真的非常可爱，一眼就让人心生怜爱。能谈谈这个角色设计的过程之类的吗？

游：其实在游戏一开始的设计中，Deemo，也就是游戏中的黑影人，他是一个完全孤独的存在。因为既然是以钢琴为主题，那么钢琴主要就是黑与白两种颜色，黑白给人的感觉是非常的孤单和无趣，但是钢琴演奏出来的音乐却让一切变得很美丽，所以在这种反差之下我们设计出了Deemo这个角色，他本身没有美丽的外貌，但却可以通过演奏让世界变得鲜活起来。但这样一个角色在孤独的世界中可能比较难引起大家的共鸣，所以我们就需要另外一个角色来形成互动，于是小女孩的角色也就很顺利成章地诞生了。之后整个《Deemo》的发展也就很快确定了下来，以Deemo与小女孩为中心展开，去讲诉一个用琴声帮助小女孩回家的故事。



哪尼：在今年，不仅是像Konami这样的老牌音乐游戏厂商在移动平台上牟足了劲，就连Capcom这样原本和音乐游戏不搭调的厂商也推出了《Cross X Beats》这样颇为优秀的作品，你们有没有感受到压力越来越大？

游：压力固然会有，但其实这也是很平常的事情，我们并不会因为别人在推类似的东西而有所退缩，或是改变目标，反而是要更集中精力在自己身上，才能做出刚好的作品。

哪尼：你们接下去在移动平台的作品是《Implosion》，这是一款动作游戏，要知道做好一款动作游戏并不容易，门槛也更高。音乐游戏尚且有开发街机时积累的经验，而动作游戏对你们来说应该是一项全新的挑战吧？为什么会有开发这样一款游戏的想法呢？

游：《Implosion》这款作品无论是在画面，还是整体游戏上，都将会是次时代主机级别的，即使是输出到电视上也会有很棒的效果。我们一直都希望能做出更多不同类型的游戏，但之前受限于人手等方面的问题，会让很多人觉得我们只会开发音乐游戏。而其实《Implosion》的设想与《Cytus》是同时开始的，两者的开发也是平行进行的，所以目前《Implosion》的开发周期已经快两年了，其本身也是一个很大型的作品，我们非常希望能尽快将它带到玩家面前。



哪尼：我也表示非常期待！！不过由于触摸屏先天的弱势，使得动作游戏在操作上并不友好，因此我们也很难看到在移动平台上有什么特别出色的动作游戏，你们怎么来优化游戏的操作部分。
游：关于这个问题，等游戏上架后你可以亲自感受一下就会知道了（笑），我有信心《Implosion》的操作感是远超移动平台上其他同类作品的。

哪尼：看了《Implosion》的宣传片，包括我在内的很多玩家都表示非常期待。这一作品有比较确切的上市时间表吗？
游：我们的计划是在农历新年之后推出，不过也不排除会有延期的可能性。像《Deemo》原本也是预计于夏天上市，但最后由于一些原因不得不延期到了冬天。所以现在我也没法给出一个很“确切”的时间。

3、入侵主机地带

哪尼：首先想问一下，游先生平常会玩家用机或掌机吗？有什么特别喜爱的作品么？
游：有的，我以前打机打得可凶了，而近几年因为工作的关系就玩得比较少，但有什么新游戏推出的话都还是会关注，并买来尝试一下。个人比较喜欢玩恐怖类的游戏，比如《Silent Hill（寂静岭）》。

哪尼：今年你们在PlayStation Mobile上推出了《Cytus Lambda》，这让掌机玩家也能够体验到《Cytus》的魅力，是什么原因促使你们想要进军掌机平台呢？
游：这个主要是因为我们有认识索尼方面的人，双方经过讨论后，觉得这是一个很值得尝试的合作，并且索尼方面也给予立刻我们很多的帮助，最终让《Cytus》得以顺利登陆PSM的平台。



哪尼：PSM版本的《Cytus Lambda》有独占曲目，那些曲目是永久独占的么，未来还会新增独占曲目吗？
游：是的，这些曲目将会是《Cytus Lambda》永久独占，新的独占曲目也很有可能会推出。

哪尼：PSM服务目前只在日本和美国展开，很多使用亚洲服务的玩家可能无法体验到，有没有考虑过真正登陆PSN Store而不仅仅是PSM呢。
游：我们有考虑过，甚至专门登陆PSV也是有可能的，不过目前只是在规划中啦，有确切的消息的话我们会第一时间在官方渠道进行发布的。

哪尼：就现状而言，iOS或者Android的设备基数要远高于PSV这样传统的掌机，虽然PSM还对应索尼的一些Android手机，不过毕竟也是少数，那么《Cytus》登陆这个平台后对你们的营收是否有起到帮助？
游：多少是有起到一定帮助的，因为其实像PSV这样传统掌机的玩家其实也有不少，而且在日本，玩家群体的消费力还是蛮高的。

哪尼：前不久刚刚发售的《Deemo》，以及未来的《Implosion》是否有登陆掌机或者家用机的计划呢？
游：会有这样的想法，毕竟《Cytus Lambda》的开局还不错，当然这个需要有一个更周全的规划。

哪尼：在一些资料中，我了解到游先生曾研发了一个名为“BodyRevolution”的利用身体剪影进行游戏的程式，其实这和现在很流行的体感游戏的概念十分接近。那么有没有想过今后在Kinect这样强大的体感设备上开发游戏呢？
游：其实在Kinect推出时我们就做出了一些概念性的东西，不过当时更多的是以技术研究为目的进行研发，而并非是以开发游戏为目的。我们很看好Kinect的前景并且会持续跟进，但短期内并不会有游戏作品成型。

4、游戏开发理念

哪尼：Rayark最早尝试的就是音乐游戏，游先生本身是否也是一名喜爱音乐游戏的玩家？
游：会玩，但称不上是重度玩家，也不是高手~

哪尼：作为《Cytus》的制作人，游先生是不是团队里这款游戏玩得最好的人（笑）？
游：No，虽说是制作人，但比我玩得好的大有人在。

哪尼：会亲自参与游戏谱面的制作吗？
游：以前在开发《Theia》和《Mozarc》的时候会，不过开发《Cytus》的时候就只是动动嘴皮子了（笑）。

哪尼：曲目方面现在的作品基本是征集原创曲，那么具体是一种什么样的形式呢？是作曲家做好后投稿给你们进行筛选，还是你们会给作曲家定一些方向，比如希望得到什么风格，什么基调的曲目？
游：两种形式都有，一开始我们会主动地去寻求合作，当作品步入正轨后便有了不少人来主动投稿。大部分情况下我们不会特别限制作曲家们的创作方向，尽可能地让他们自由发挥。

哪尼：像在日本韩国，玩家对音乐游戏是非常挑剔的，而你们的作品在这两个市场都得到了很好的评价，我注意到《Cytus》在选曲方面要么是纯音乐，或者是日语歌曲偏多，以及电子乐等等，是否一开始就已经考虑要进攻海外市场。
游：应该说我们一开始是以Konami的音乐游戏为目标，希望能收录像他们作品中那样优秀的曲目，因此开始时合作的作曲家大多来自日本，所以曲风偏日式也是很正常的。

哪尼：和日本、韩国作曲家合作的感觉如何呢？我注意到你们也请到了像M2U、植松伸夫这样知名的音乐人为游戏作曲，在沟通方面是否顺利呢。
游：整个过程还是蛮顺利的，他们人都很好，即便是用英语沟通也完全没有问题。

哪尼：身边有不少玩家觉得，“《Cytus》明明是一款华人开发的音乐游戏，但却没有什么华语歌”，你们是否有接到过类似的声音？
游：确实有听到不少类似的声音，我们并不排斥华语歌曲，并且在《Deemo》中已经有收录多首华语歌曲了，主要还是以歌曲的品质以及与作品的适合度为首要考量。

哪尼：像Konami旗下的Bemani团队，他们有一些专属的作曲家，那你们有没有计划在团队内部培养一些专属的作曲家呢？
游：我们在今年会有类似的计划。

哪尼：Rayark的作品中是基本没有版权曲的，但很多比较轻度的玩家会更喜欢自己熟悉的流行歌曲，可能会因为一款作品中没有流行曲就不玩或者给出低评价，你们有遇到类似的状况吗，有没有考虑过在今后引入版权曲呢？
游：我觉得适当引入一些版权曲并不是坏事，不过涉及到版权谈判等等的过程非常麻烦，目前也实在分不出精力去做类似的事情。

哪尼：除了曲目之外，很多玩家一开始就被精美的插画所吸引，图案的背后仿佛都藏着一个故事。这些插画是由专属的画师负责，还是也是征集的呢？
游：游戏的插画基本上都是我们特地找优秀的画师绘制的，我们对于美术的品质有很高的要求，一点都不亚于曲目的征集，也希望能借由这些插画让玩家对曲目本身有更直观的感受。

哪尼：最后，游先生作为一个成功的创业者，以及游戏制作人，对于一些比较小的团队，或是个人开发者，以及同样是开发音乐游戏的团队，是否有什么样的经验可以分享呢？
游：首先，我自己也是一名玩家，因此我觉得开发一款游戏首先要做的就是不欺骗自己，能做到连自己都觉得好玩才是最重要的，而不是把追求利益摆在第一位。开发一款游戏，或者说做任何的事情，虽然很难尽善尽美，但起码要能够做到无愧于心，这是我个人也是整个团队的理念。当然我觉得这也是Rayark能够让玩家感受到作品灵魂非常重要的一点。

传说频道 Tales of Channel

栏目主持：秋沙雨

1月6日下午《热情传说》的官网大更新，史雷和艾莉夏的语音试听也出来了，史雷的声音比我想象中的要高一些。之前日本游戏杂志的情报出来时史雷和艾莉夏的介绍栏里都没有标注年龄，当时还以为官网更新时才公布，结果官网更新了，他们俩的角色介绍页面里依然没有年龄。自从进入PS3时代之后持续了十多年的角色体重和三围就不写了，这次进入了次世代之后干脆连年龄也不标注了吗？

新闻资讯 传说频道

Tales Of 周边动向

“《传说》系列”冬季广播剧CD发售在即！





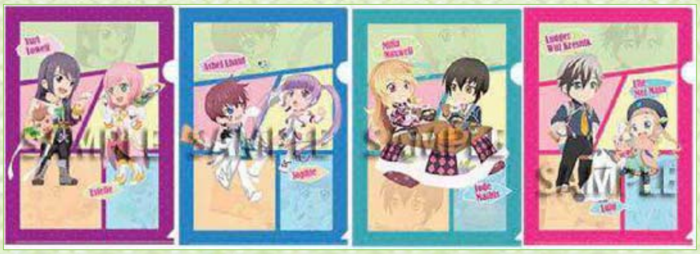




一年两次的Comiket是所有人向往的“圣战”，配合这一年两次的“圣战”，NBGI通常都会在夏季和冬季分别推出一次“《传说》系列”的广播剧CD并在Comiket先行发售。CD的剧情大多数都是以搞笑为主，其中还会分成外传广播剧CD与DJCD两种，外传广播剧的内容全是以短篇剧情为主，一张碟通常会收录3章短篇故事，而DJCD则是会同时收录作品相关的广播剧节目和1章短篇故事。

今年的CD分别为《宵星传说》、《圣恩传说F》、《无尽传说》和《无尽传说2》，目前Comiket的先行发售已经结束，一般贩卖将会从1月29日开始进行。

令人在意的是，《无尽传说》和《无尽传说2》游戏本篇剧情的广播剧CD至今仍未有任何动静，反倒是广播剧CD和DJCD每年都有在出……



《热情传说》动画图公开！

在游戏公布了将近一个月之后，《热情传说》的动画图已经接二连三地作为日本游戏杂志的封面出现在传说饭们眼前。从近两年的宣传来说，像《热情传说》这样刚公开就有动画彩图的情况并不多见，《无尽传说》进行了长达半年的宣传后才公开了Skit头像等动画风格的图，制作期将近一年《无尽传说2》也是在三个月后才在广告CM里露出万众期待的冰山一角。

而这次《热情传说》不仅仅是公开了动画彩图，而且还一口气公开了三张，分别为日本游戏杂志《Fami通》的封面图、《电击PS》的封面图和传说专门志《VIVA☆Tales of Magazine》的封面图。



传说专门志跨入第四个年头！吉积信的《仙乐传说 混合包》主题访谈

本文原文是刊登于《VIVA☆Tales of Magazine》2014年1月号上的访谈栏目，栏目主持人为《仙乐传说》角色泽洛斯·怀尔达的声优小野坂昌也与吉祥物VIVA君，受访者为“《传说》系列”的总策划人吉积信。

VIVA君：首先是给吉积先生的问题，日后还会推出《Tales of Fandom》的续作吗？

吉积信（以下简称吉积）：《Tales of Fandom》是目前只发售了2作，而且第二作都是以藤岛康介老师设计的角色大集合为主的那部作品对吧。

VIVA君：至今都还没有出过以猪股睦实老师的角色大集合为主的作品呢。

吉积：如果有机会的话弄一次这样的作品也不错呢。不过这样的话，《无尽传说》该怎么办？只让米拉等由猪股老师设计的角色登场吗？

小野坂昌也（以下简称小野坂）：这样也挺有意思的。

VIVA君：接下来是给小野坂先生的提问，请说说在参加《仙乐传说（以下简称TOS）》相关活动时的回忆。

小野坂：回忆啊～每年的传说祭喉咙很难受，这个算吗？

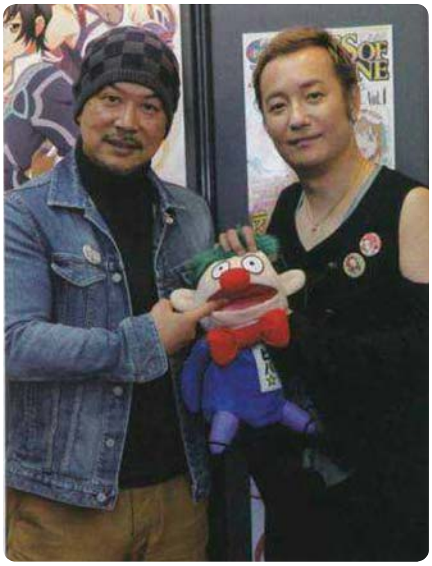
吉积：因为活动很长嘛。

小野坂：前些年还有过5小时的哦？！一场公演5小时，然后还说要办三场，虽说最后还是压缩成了全2场公演。

VIVA君：嗯……接下来的问题依然是给小野坂先生的，在传说祭等活动上，其他声优登场时的欢呼声要比自己大的时候会觉得不甘心吗？

小野坂：哪可能会这样想（笑）在舞台上炒热气氛就是我的职责所

©いのまたむつみ ©藤岛康介 ©NBGI



在，其他嘉宾们的声援高也就更能够让气氛热闹起来。

吉积：除了工作之外的时候呢？

小野坂：在舞台上明明不怎么说话，最后只是说一句“谢谢大家”就让满场尖叫的时候偶尔会觉得有些小嫉妒呢（笑）。还有就是马场（“《无尽传说》系列”《心灵传说》等作制作人）登场时全场尖叫时会让我觉得很嫉妒。他在国外的人气也挺高的吧？

吉积：对，之前和他一起去国外参加游戏展时也是一堆玩家在尖叫，还有玩家兴奋得哭了出来呢。

小野坂：那还真是令人嫉妒。

吉积：马场这名字的发音也很简单（注：马场的日文罗马音发音为 BABA）很容易记住，像小野坂啊吉积啊这类发音就比较难。

VIVA 君：接下来是给吉积先生的提问，经过十年历程，现在所处的位置与以前相比可能有了不小的变化，在这期间也许有写东西或事都没有改变过，如果有的话，请和大家说一声

吉积：不管是以前还是现在都想要更快地制作新的作品。虽然从以前开始就一～直在制作各种《传说》，但是还是想尽快能制作出新的作品。

VIVA 君：制作了这么多的作品，就没有碰到过想做的事渐渐做完了的这种情况吗？

吉积：不会啊，想做的事现在也仍然还有很多的呢。有很多想要表达出来的东西，但是很难将这些东西全部都塞到同一部作品里，于是就只能从中选取一部分作为下一部作品的候补，而这些候补的东西的未采用部分也留下来，继续留到之后的作品里。

VIVA 君：随着时间的推移，作品的数目越来越多，角色也跟着多了起来。这样为了不让各作品的操作角色的声优们重复想必十分费劲吧，特别是大叔类型的角色。

吉积：大叔类型的角色声优的确是不太够呢，日后说不定可以让小西（注：小西克幸，《仙乐传说》主角罗伊德的声优）来演绎大叔角色了。

小野坂：说不定能成哦，小西这年龄段的人不久后都会成为大叔角色的御用声优的。

VIVA 君：然后是给小野坂先生的提问，除了泽洛斯之外还有什么想要饰演的角色吗？

小野坂：鸟海（注：鸟海浩辅，《宵星传说》主角尤利的声优）的尤利我挺想试试的，亲自暗杀敌人什么的非常合我口味。

VIVA 君：接下来是来自东京都的樋口义人（注：《仙乐传说》的导演，《宵星传说》的制作人，目前隶属《铁拳》小组）的提问：“小野坂先生，吉积先生，你们好，虽然当年从自己的立场上来说一直憋着没说，其实当时在开发《TOS》的时候有一个非常在意的部分。在最终战前的剧情里米托斯一直在对‘没有容身之处’所苦恼着，而面对他的这个烦恼，罗伊德给出的回答却是十分清爽干脆的‘你去哪都行’。之后罗伊德等人像是完全忘记了这段对话，冲上去把米托斯揍了一顿之后说‘要是他能够继续活在我们的世界里就好了’。当时身上有着公司职员的身份以及作为工作人员的责任感，想着这只是游戏而已，在最后画下完美的句号就行了，然后就抱着对这段剧情的疑问一直慢慢过日子。现在《TOS-U》发售了，胸中的这份骚动不安的疑问又再次爆发。关于这段剧情，两位是怎么看的呢？”

吉积：那是你的吧，明明是你自己弄出来的吧（笑）！不过仔细想想，罗伊德有着如同天才般的笨蛋头脑，不，应该说是脑子少根筋吧，估计只是把刚说过的事就这么给忘了。

VIVA 君：樋口先生的问题还没完哦：“还有一件事，这是认真的。前几天在家里玩游戏，玩到泽洛斯死亡的那段剧情时，当时就很后悔，这里应该做得再认真细心一点就好了。”

小野坂：真的假的？！

VIVA 君：“日后如果有机会能够在次世代游戏机上重制的话，就弄得豪华一些，做些动画过场什么的。小野坂先生，吉积先生，拜托了。”

小野坂：做得更认真细心是要闹哪样啊（笑）！不过因为这是以前的作品所以没办法，要是放到现在的话，说不定会插入真实感爆棚的 CG 影像之类的吧。

吉积：绿川先生（注：绿川光，《宿命传说》角色里昂的声优）饰演的里昂的名场面也是在 PS2 版《宿命传说》里为他特地准备了全新的动画过场呢。绿川先生和玩家们都非常地开心。

小野坂：那肯定会开心啊！

VIVA 君：那么如果将来泽洛斯因为某种理由死亡的话，就做一段那样的动画过场吧。接下来是来自担任《TOS》剧本的实弥岛巧小姐提问：“如果推出像是《TOS2》这样的续作的话，泽洛斯要怎么办呢？请从下面 4 个选项里选一个。1、留下妻子和儿女之后死去。”

小野坂：哦哦，我（泽洛斯）的孩子在剧情里活跃的选项啊。

VIVA 君：“2、遇到意外事故，年纪轻轻地就死了。”

小野坂：《拉塔特斯克的骑士》结局之后就死了？这么年纪轻轻的？！

VIVA 君：“3、以泽洛斯的死为契机，故事开始。4、做泽洛斯死亡路线的续作。”

小野坂：死亡路线的续作，也就是说……

吉积：早就死了很久了。

VIVA 君：最后是“顺便一提，我非常喜欢泽洛斯。”

小野坂：这结尾也太生硬了吧（笑）！

VIVA 君：然后是实弥岛小姐给吉积先生的提问，“当年您看到《TOS》的剧本大纲时有什么想法？”

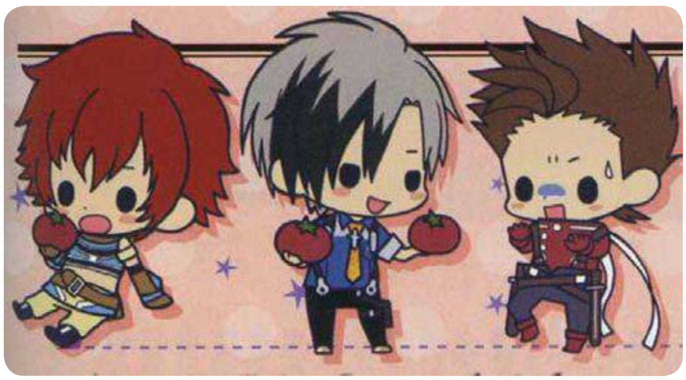
吉积：那是从各种方面都能够清晰明了地看到故事脉络的剧本，从剧本的角度来说是非常出色的，而且给人一种能够用游戏来完全体现剧本的安心感。

VIVA 君：然后是最后的提问：“将来如果要制作《TOS》续作之类的话，我该做些什么呢？不，应该说，可以给我些工作来做吗？”

吉积：那你首先得拿写好的大纲过来开会才行（笑）。

VIVA 君：会不会从刚刚那四个选项里选出一个来作为剧情呢？

小野坂：如果泽洛斯在游戏开场就死了的话，那么至少请让我（泽洛斯）在角色的回忆里多一些登场戏份吧！





文 伽蓝 美编 NINA

《街头霸王Ⅳ》、《超级街头霸王Ⅳ》、《超级街头霸王Ⅳ 街机版》，再算上免费升级的《超级街头霸王Ⅳ 街机版 2012》，如此多的版本更迭虽然有很明显的圈钱之嫌，但实际上老玩家都知道其实每一个版本都是一次全新的体验，而“Ⅳ”系列也因此逐步趋向平衡。在 2012 版推出 2 年后，名为《终极街头霸王Ⅳ》的本作再度袭来，同时也是有史以来改动最大的一次，新角色、新系统、新模式，无论是新老玩家都将面临一次大洗牌，你准备好了吗？



《街头霸王Ⅳ》进化轨迹

《街头霸王Ⅳ》

2008 年 7 月首次推出街机版，并在 2009 年 2 月推出了家用机版，掀起沉寂已久的街霸旋风。

《超级街头霸王Ⅳ》

2010 年 4 月推出，是惟一一个只有家用机版的版本，在此版本中大幅调整了所有角色的性能，并一口气追加了 10 位参战角色。

《超级街头霸王Ⅳ 街机版》

2010 年 12 月推出街机版，并在 2011 年 6 月推出了家用机版，除角色调整外，追加了阴、阳、杀意隆以及真豪鬼等 4 位角色。

《超级街头霸王Ⅳ 街机版 2012》

2011 年 12 月发布的更新包，所有 39 名可用角色全部进行了平衡性调整。

五大新角色强势参战！

“《街头霸王Ⅳ》系列”在版本升级时似乎从来都不吝啬增加新角色，这次的《终极街头霸王Ⅳ》也不例外。在本作中，已经确认会追加 5 名新角色，目前已经公开 4 名曾经在《街头霸王对铁拳》登场的街霸老面孔，而剩余一人的具体身份依然为未知状态，下面就为大家详细地介绍这些新角色。

终极街头霸王Ⅳ	Capcom		格斗
多机种	Ultra Street Fighter IV		美版
	预定2014年内	本地1人、在线2~8人	40美元
	对应机种为X360、PS3	对应玩家年龄：12岁以上	

艾莲娜

热爱自然的卡波耶拉舞者



艾莲娜是非洲一个小部族族长的女儿，可以说她是受大自然的养育而成长，因此无论何事都怀着感恩之心，在身为萨满的父亲口中得知这个世界上有“带来死亡的人”的存在，为了搞清楚世界究竟发生了什么事，奉父亲之命的艾莲娜独自踏上了旅途。

国籍	肯尼亚
身高	183cm
喜欢的东西	音乐、跳舞
讨厌的东西	破坏大自然
特技	结交新朋友
格斗流派	卡波耶拉







▶艾莲娜的格斗流派卡波耶拉是一种介乎于舞蹈与武术之间的特殊流派，各种丰富而又敏捷的腿技能让对手防不胜防。

©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

重塑游戏的全新系统

系统可以说是格斗游戏的核心，即便过去的版本如何改写角色的数据，但游戏的基本玩法、对抗思路这些由系统决定的元素是不会改变的，这一次的《终极街头霸王Ⅳ》将几大核心系统都进行了改造，游戏的玩法也势必发生极大的改变，用洗牌重来来形容也绝不为过。另外，下列改动以当前日本街机公测版为准，日后是否作出修改仍是未知之数，但玩家可以从这些测试内容中看出大致的修改方向。

ULTRA COMBO DOUBLE

ULTRA COMBO DOUBLE是可以同时使用UC1与UC2的新系统，打破了以往只能选择其中一种的限制，但是代价是两种UC的攻击力/持续时间都会遭到削弱，以Juri为例，她选择ULTRA COMBO DOUBLE后，UC1风水引擎的持续时间会缩短，而UC2回旋断界落的攻击力会削弱，而攻击力的减少幅度十分明显。部分角色借助此系统更加具有威胁力，比如桑吉尔夫，在使对手倒地后跳入压制，对手根本无法判断究竟是应该跳还是站立起身。





▲两种UC允许玩家有更大的发挥空间。



▲选择ULTRA COMBO DOUBLE后，UC计量表上会显示“W”字样。

Delay Standing

顾名思义就是延迟起身时间的系统，也是看上去改变最小却对目前游戏影响最大的系统，在以往版本的游戏中，一旦成功让对手倒地后，进攻的一方会变得非常的有利，随着对游戏的挖掘，玩家甚至开发了不少近似不可防御的起身压制套路，为了改变这种现状，制作人引入了延迟起身的概念。在当前街机的测试版本中，延迟起身的发动方法为“重P+中K”，而只有在无法受身的状态下可以发动，比如被投或是被扫倒后。可以预见，在这个系统下很多玩家一直以来熟悉的压制套路可能无法再继续使用，更重要的是以往压制的核心“安全跳”实用性也会因此而大打折扣。

罗兰多 为了理想的国度

犯罪组织MADGEAR的原干部，是一名使用枪械以及爆炸物的专家，为了建立“全民皆军”的究极理想国家而一直战斗着，在得知S.I.N组织拥有强大的能力强化装置后，为了扩张军备，罗兰多投身了这次的战斗。

国籍	美国
身高	180cm
喜欢的东西	规律、统制
讨厌的东西	软弱、懒惰
特技	设置自制陷阱、伏击
格斗流派	军队格斗术









▶罗兰多的军队格斗术以他手上的长棍为核心，这也使得他的攻击范围大大增加，而且各种活用长棍的特技也使得他的玩法更加多彩。

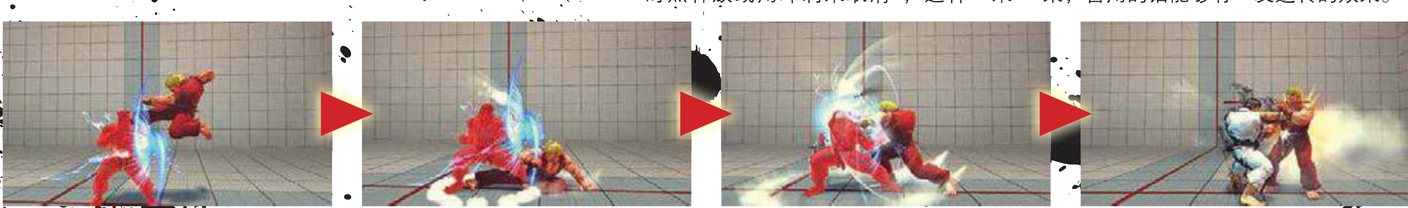
Red Saving Attack



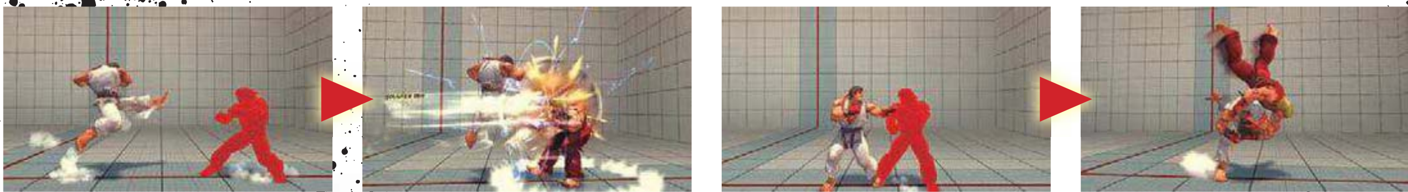
▲RSA发动时身上会发出红光，并可以吸收多段攻击。

RSA(Red Saving Attack)是现存SA系统的强化版，过去的SA系统最多只能吸收对手的1段攻击，使用RSA后，只要体力值足够多，玩家可以吸收放开按键前所有攻击，发动方法为在原有SA系统“中P+中K”同按的基础上任意再按一个P或K键，也就是“中P+中K+任意P或K”同按，需要消耗2格SC计量表。实际上RSA系统并非单纯的吸收多段攻击，它背后隐藏的是更多对战时的哲学，对于攻击方而言，面对RSA需要思考“究竟应该如何应对这个RSA，保持进攻的优势”，而对于防守方而言，“使用RSA后应该在哪个时点释放或用冲刺来取消”，这样一来必然会让进攻、防守的战术有巨大变化，角色强弱排名也会因此而有翻天覆地的改变。与SA一样，RSA也并非毫无弱点，能够对SA破甲的技能与投技对RSA依旧有效。

另外，说到SA自然就会想到EXSA，EXSA是在动作硬直中消耗2格SC计量表进行动作取消的系统，而RSA自然也有对应的EXRSA系统，EXRSA的发动方法为动作硬直中按下“中P+中K+任意P或K”，消耗4格SC计量表，使用EXRSA后，除了基本的EXSA性能外，在动取消后的SA只需要1段蓄力就能有原来3段蓄力的效果，善用的话能够有一发逆转的效果。



▲即使是连续技也能悉数吸收。



▲与SA一样，RSA也可以用破甲技与投技来破解。

毒性美人

毒药





▲手持鞭子的毒药有效的攻击距离很长，使其在中距离有很大的优势。

国籍	美国
身高	175cm
喜欢的东西	炸马铃薯
讨厌的东西	警察
特技	杂技
格斗流派	喧哗杀法

犯罪组织MADGEAR的成员，为了向停滞不前的人生告别，在得知举办世界格斗大赛的消息后决定参赛。









雨果

巨人摔跤手



国籍	德国
身高	240cm
喜欢的东西	毒药，马铃薯
讨厌的东西	小看自己的家伙
特技	举重
格斗流派	专业摔跤技

拥有超越人类极限的巨大身躯的专业摔跤手，虽然生性迟钝却天生怪力，因此被犯罪组织 MADGEAR 看上，为组织犯下了种种罪行。在本作中，为了证明自己是世界最强而参加了世界格斗大赛。

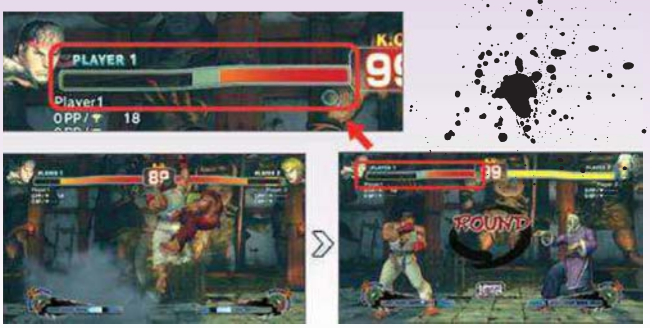


▶巨大身躯加上怪力就是雨果最强的武器，普通打击技的伤害与其他角色的必杀技相差无几，一旦被雨果的投技命中，后果则不堪设想。

在线新玩法公开！

3V3组队战斗

3V3 组队战斗是一种车轮战的玩法，甲乙双方各自由 3 名玩家组成，如果甲方率先赢得第一局，那么乙方第二名选手会立即上场，而甲方的第一名选手的在第一局受到的伤害会保留到第二局，仅仅会徐徐恢复一部分的体力，厌倦了单对单作战的玩家约上三五好友来游玩此模式也是不错的选择。



在线训练模式

在《终极街头霸王Ⅳ》中，实装了在线与其他玩家一同游玩训练模式的功能，在训练场中与好友一同成长，携手迈向高手的行列吧！





关于升级方式

《终极街头霸王Ⅳ》为玩家提供了不同的购买方式，玩家既可以直接购买 40 美元的光盘版或下载版，这个版本除了本体游戏外，还将赠送游戏此前所有的服装 DLC，要知道仅购买所有服装 DLC 的价格就已经接近 40 美元，因此十分超值。持有老版本游戏的玩家，无论持有的是《超级街头霸王Ⅳ》还是《超级街头霸王 街机版》，都可以购买售价为 14.99 美元的升级包来升级到《终极街头霸王Ⅳ》。各位玩家可以根据自己的实际情况来选择购买哪一个版本。另外，首发特典还将赠送新角色的原创服装，具体设计如左图。





"《战国无双》系列"是一款以日本战国时代为游戏舞台，操作众多日本武将迎战群英，体验一骑当千爽快感的动作游戏。在系列10周年纪念的同时，也是距离前作《战国无双3》4年后，被冠以《战国无双4》的正统续作终于到来！

戦国無双 10th

文 实习编辑 鱼楠　美编 小瑟

戦国無双4 SENGOKU MUSOU

战国无双4	Koei Tecmo	动作
多机种	战国无双4	日版
	2014年3月20日　本地1～2人	7200日元
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：未定

游戏模式

无双演武模式将由"地方篇"与"天下统一篇"构成。"地方篇"将由各地的故事与武将交织编写而成，"天下统一篇"则是从多个视角描写"地方篇"之后的故事。与系列不同，不同势力的合战、武将之间的关系将会有更新更戏剧化的表现。

织田之章

在乱世中如流星降世般出现的魔王·织田信长，他将与他的武将们谱写战国乱世的未来。

中国之章

稀世谋将毛利元就和其子小早川隆景在中国*与"两兵卫"展开了激烈的谋略合战。

睿智慈悲 小早川隆景

中国*的领主，毛利元就的三儿子，小早川家的家主。他遗传了父亲优秀的才智，并以这份才智支撑着毛利家的发展。虽然他在战场上往往能想出常人所不及的奇策，但比起胜利，他更重视民众的安危。（"*"处的"中国"为日本地名）

乱世大恶人 松永久秀



大和的领主。趁着信长去京都的时候加入其麾下，对茶道有颇深造诣的男人，能从星象获取天机并加以为己用，对自己的能力相当自信。

武田之章

被称为甲斐之虎的英杰：武田信玄与追随他的真田兄弟。

奠定天下王道的战争即将开始！



关东之章

在关东以"相模之狮"的名号被人所知的北条氏康，为了保护女儿、家族与民众，他投身战场。

关东明珠 早川殿

相模的领主北条氏康的女儿，她的言行举止如同天使般纯洁无暇。天真可爱的早川殿有着一颗坚强的心，受到她弟弟、家臣与领地民众的仰慕。

©2013 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

九州之章

在九州以屈指可数的豪杰而为人所知的岛津义弘，与肩负岛津家未来的年轻武士岛津丰久一同，从萨摩攻上九州。



萨摩岛津家年轻气盛的武士，勇往直前的直性子，是在失败中不断成长的铮铮汉子。对伯父岛津义弘有感激之情，随他征战四方。

东北之章

奥州伊达政宗在他的心腹片仓小十郎的辅助下，独眼龙翱翔苍穹！



奥州领主伊达家的家臣，因他的足智多谋，被伊达家称为“智之小十郎”。片仓小十郎与他的主君伊达政宗从小一同成长，凡事以政宗为首要考虑事项，当政宗即将做出无谋之举时会毫不顾及情面地出言阻止。

系统篇

角色切换

在本作，玩家可以即时更换处于战场中的2名角色，通过切换角色，玩家可以更顺利地推进战斗，还会有发现隐藏任务等好处，另外，玩家还可以对自己操作的角色做出一些详细的方针设定



士气

士气与战场区域的关系强化，让敌军士气下降成为了攻略的关键。

当敌军阵地士气高涨的时候，敌军也会得到强化，玩家可以通过完成任务，或是击败新游戏单位“持旗兵”，使敌军士气下降，让任务攻略更容易。玩家自身的行动甚至还会对战局产生极大影响。



动作篇

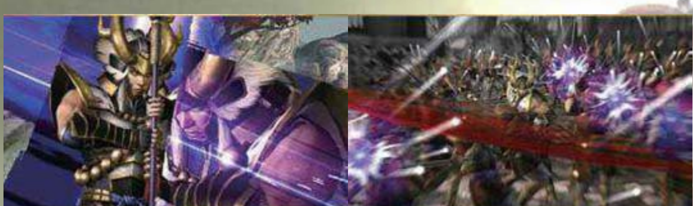
神速

此动作正如其名，通过高速攻击将范围敌人一扫而尽，是移动与攻击兼备的新动作。“神速”使得基本攻速快的角色变得更快，攻击速度缓慢的角色也会大幅提升攻速，使得游戏爽快感直线上升。虽然神速对普通士兵有奇效，但敌武将会采取防御或回避反击，因此不能过分依赖神速。



无双极意

当玩家炼技槽到达最大值的时候按下R3键就可以爆发“无双极意”，在发动途中，玩家角色会得到攻击力强化、敌人的攻击无效化的特殊效果，另外，在玩家发动“无双极意”后再使用无双奥义，则会变成最强的必杀技“无双奥义・皆传”。



杀阵

当玩家满足诸如“敌武将受到一定伤害进入气绝状态”等某些特定条件后就可以发动强力的杀阵攻击，给予敌人强力一击，看准时机发动杀阵攻击会在武将间的战斗中起到非常大的作用。







骑乘

在本作中，角色上马和骑乘攻击动作更流畅更自然。



PS3：
下载版：6286日元
TREASURE BOX：12800日元
动画BOX：9800日元
PSV
卡带版：6800日元
下载版：6000日元

www.dooland.com

文 八重樱　美编 心の永恒

各位读者们在拿到本期杂志的时候，距离《战国BASARA4》发售也只剩不到10天了。想必各位喜欢“大香蕉”系列的玩家们早已是按耐不住了吧？本期“前线狙击”就将最后一批情报整合呈现给大家，一起做好准备迎接《战国BASARA4》的到来吧！



战国BASARA4	Capcom	动作
PS3 战国BASARA4		日版
预定2014年1月23日	本地1人	6990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

剑帝·足利义辉降临！

足利义辉这个角色在之前杂志的“前线狙击”中就曾介绍过了，他使用的武器是名为“笏”的一块弧形板子，在中国、日本、朝鲜等国的古代，笏是大臣们上朝时必须携带的道具，是一种地位的象征。但在《战国BASARA4》中，足利义辉使用的笏却可以变换成弓箭、枪和刀的形态，这把能够自由变幻的特殊武器在足利义辉的使用下能够诞生出令人眼花缭乱的连续攻击，毫无疑问将是个难以对付的棘手敌人。





弓：笏的弓箭形态非常巨大，甚至超过了足利义辉的身高。可想而知如此巨大的弓箭射出来时的威力有多么可怕。不但被箭直接射中会受伤，哪怕是箭从身边擦过也是会造成伤害的，攻击威力和射程都不容小觑。此外，足利义辉还能使用多只弓箭的广范围攻击，究竟要如何才能防御住呢？



枪：枪的攻击距离很长，玩家很难接近到足利义辉面前。而即便是拉远了距离，也很难从枪的密集攻击下逃脱，电光火石般的高速突进、跳起后向前下方的突刺攻击，这些技能全部都可以在极短时间内迅速缩短足利义辉与玩家之间的距离，危险性很高。

刀：笏也可以变成普通的武士刀的形态，是近身攻击用的武器，它的斩击快速有力，玩家必须看清他的每一击动作再伺机寻找反攻的机会。





徒手：当然，笏就算不改变形态也是可以当做武器来使用的，只是攻击距离和威力都比较有限，足利义辉会将其作为变化形态间隙阶段的连接技来使用。

足利军大本营之一“永禄之宫”

现在大家所看到的这座装饰金碧辉煌的舞台，就是足利义辉的主城“永禄之宫”。这座城的四周，分布着足利义辉的大军及他的几员大将，分别是岛津义弘、大友宗麟、立花宗茂、松永久秀以及风魔小太郎。





而这座宫殿中，还有一些由足利义辉以自己的恶趣味制作的隐藏舞台，如果能发现这些隐藏舞台的话就可以避免掉与强敌的交手。当然了，在宫殿的最深处，玩家仍需要和帝王·足利义辉交战，只有打赢了他，才能开创属于自己的新时代！

足利义辉的模式变化

足利义辉不但可以使用变幻自在的武器，其自身还有三种强力的模式变化，分别对应红、黑、金三种颜色，各个模式下都有相应的攻击手段，当真无愧是“剑帝”之名，一起来看看吧。



红：全身被如火焰般的红色包围，单手拿着笏的足利义辉，此时的他会使用出平时不会见到的强力打击技，千万不可贸然前进。





金：当足利义辉全身冒出金光时，周围会出现金色箭矢组成的牢笼，之后究竟会发生什么呢？

黑：这个模式下，足利义辉全身冒出黑烟，将箭矢射向天空，之后就会下起一场箭雨，对玩家角色有追踪效果。如果不能及时回避的话，甚至可能会造成致命伤。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.





足利军大本营之二"应仁之迹"

足利军的第二个大本营"应仁之迹"是一处经过激战之后的荒废之地，从名字基本可以判断出以前这里发生的战斗就是著名的"应仁之乱"。镇守此地的武将是战国美少女鹤姬，届时恐怕还将会有其他武将也一同登场，想来必定会有一场恶战。

足利军武将介绍

群雄割据的战国时代，武将们都在出于各自的目的而明争暗斗。拥有强大权力、站在日本顶端的足利义辉手下自然拥有不少猛将，这其中，有人是真心拜服敬重于他，有人则是想利用足利的权力达成个人目的，还有人，是打算趁机推翻足利、自己登上统治者的宝座。



■声东击西是最上义光的招牌招式，在特定的时机按键还可以提升他的攻击性能。



■岛津的固有技威力强大，但是动作迟缓是他的最大劣势。因此玩家需要通过和其他固有技的组合、跳跃、冲刺等形式来取消硬直。

诡计智将 毛利元就



CV：中原茂
武器：轮刀

安芸、岩岛等地毛利军的总大将，是个为了胜利而不惜使用任何冷酷战术的孤高策略家。表面上臣服于足利义辉，实际上是打算由自己来一统天下，将安芸变成日本的中心。

乡怪跳跃 最上义光



CV：白鸟哲

统帅出羽・最上军的武将，自称是完美的绅士，举手投足都透着自我意识过剩的体质。因常年在胶着战势下生存，最上义光为人极为狡猾，虽然现在从属于足利义辉，但一旦足利处于不利局面，他恐怕就会立刻做出背叛一事。

一刀必杀 岛津义弘



CV：绪方贤一

岛津军的总大将，使用一把大剑为武器，以"示现流"转战沙场不败。在乱世中，岛津面对强敌也向来是勇猛凶悍，因此被赋予了"鬼岛津"的绰号。但是他为何会听命于足利义辉尚不得而知。



■召唤出弓兵掩护射击的"命じ手「射」"、在眼前制作出能弹飞敌人的墙壁的"弹き手「壁」"、以及制作出自身幻影欺骗敌人的"诱い手「幻」"，这些固有技正映衬了"诡计智将"四个字。

神速圣将 上杉谦信



CV：朴璐美

越后・上杉军的总大将，性格沉着冷静处乱不惊，是个被誉为"军神"的天才。为了能获得天下，他打算取代足利义辉登上统治者的宝座，因此暂时放缓了和好对手武田信玄的对决。

月下为君 春日



CV：桑谷夏子

深爱着上杉谦信的女忍。作为忍者来说能力很高，但很容易感情用事。衷心服侍在上杉身旁，为协助主人取得天下不遗余力。



■上杉谦信遭到后藤又兵卫的偷袭！这是打算在"又兵卫阎魔账"上刻下谦信名字的节奏吗？



■这次春日同样会有不少服务性的镜头出现。

文 秋沙雨　美编 心の永恒





当 Falcom 宣布《闪之轨迹》续作的消息时，不知有多少已经通关了《闪之轨迹》的玩家在屏幕前高兴得捶胸顿足热泪盈眶。虽说“《轨迹》系列”的粉丝们已经习惯了 Falcom 这种一部作品拆成两三部来卖的手段，但是《闪之轨迹》那不像结局的结局让不少玩家至今足足吊了快半年的胃口。续作的公布是意料之中，而 Falcom 要如何给帝国篇这一富含革命传奇色彩的故事画上一个圆满的句号，就是玩家们接下来所要期待的事。

英雄传说 闪之轨迹 续作（暂名）	Falcom		角色扮演
多机种	英雄传说 闪の轨迹（暂）		日版
	预定 2014 年发售	本地 1 人	价格未定
	对应平台：PS3、PSV		对应玩家年龄：未定

继续书写属于“Ⅶ组”那尚未完结的故事——



“Ⅶ组”焕然一新的衣装！

新年新气象，“Ⅶ组”的成员们也纷纷脱下了校服换上了更能体现自身个性的服装，这些服装里所包含的寓意则是值得玩家们好好思考一番。“Ⅶ组”的伙伴们在《闪之轨迹》的结局之后究竟遭遇了什么，他们为什么在续作里以新服装的姿态登场，这一切都要等待接下来的官网更新以及游戏发售才能够真正揭晓。至于为什么这其中没有克洛乌的身影，玩过前作的读者们想必更加清楚这其中的原因。

利因·修瓦路兹

CV：内山昂辉



从《闪之轨迹》入学之后至今已经经过半年的时间，经过了学习和诸多事件的洗练之后变得稍微有些成熟起来。在前作结局后成为了“骑神”的“起动者”，他和他的“骑神”将会在续作里有怎样的活跃，又将与另一位“起动者”克洛乌有什么样的碰撞，都将是续作的看点所在。

不知是否因为续作里其家乡尤米尔将会登场的缘故，利因在续作里换上了稍微有些厚实的外套，样式与前作 DLC 配信的克洛乌的外套有些相似。

艾丽莎·莱茵福特

CV：堀江由衣



在续作里艾丽莎换上了让人不由得联想起格斗家般的轻便服装，衣服上的各种小细节也十分用心，从外表上来看与艾玛和劳拉的衣服也有些相似之处。艾丽莎在续作里和莱茵福特集团之间的互动也是剧情的看点之一，毕竟贵族派的主力武器是出自莱茵福特集团之手。

艾利欧特·克雷古

CV：白石凉子



在绿色的衬衣外面穿了件棕色的外套，裤子也换成了左右图案不对称的格子纹，显得更加像个普通的少年。在前作终章时父亲管辖的基地受到来自克洛斯贝尔的袭击而陷入覆灭状态，此后就是紧接着的来自贵族派的袭击，他父亲将有什么样的行动，这又将给艾利欧特带来什么样的影响，都是值得注目的关键点。

©2014 Nihon Falcom Corporation. All rights reserved.

劳拉·S·阿尔泽伊德



CV：伊濑茉莉也

以蓝色为基调的长裙，看上去和她的父亲阿尔泽伊德子爵的服装很相似。现公开的游戏画面里有劳拉的战斗截图，从截图里可以看出劳拉的持剑动作与前作相比有了些改变，这与前作结局之后劳拉的经历有什么样的联系呢？

马基亚斯·雷古尼兹



CV：佐藤拓也

以灰色为主色调的服装加上手臂上的肩章，给人感觉很像是铁道宪兵队的服装。其父亲是帝都知事兼奥斯本宰相的最亲密盟友，在经历着来自贵族派的袭击时他与父亲将有什么样的动作。

尤西斯·阿鲁巴雷亚



CV：立花慎之介

红色的制服换成了与哥哥路法斯相似的绿色服装。作为贵族派领头的阿鲁巴雷亚家族在续作里也将会有不小的戏份，他的哥哥路法斯将会采取什么样的行动，而作为阿鲁巴雷亚家族一员的尤西斯又将作出什么样的选择。帝国内战的结果是以贵族派的覆灭告终，身为四大贵族之一的尤西斯又将何去何从？

艾玛·米尔斯丁



CV：早见沙织

红色的支付换成了以紫色为主色调的裙子之后有着一种神秘的优雅感。在前作结局里艾玛的魔女身份也在“Ⅶ组”里公开了出来，在续作里她又将有什么样的活跃，与身为“噬身之蛇”第二柱的薇塔之间会有什么样的冲突，以及她与黑猫赛莉奴之间又有着什么样的关系……围绕在她身上的谜题在续作里说不定能够得到解答。

米莉暗·奥利翁



CV：小岩井小鸟

从前作的战斗服装换到了制服，在本作里又换成了像是日常服装一样的小帽子，放在身边都是正装或战斗装的“Ⅶ组”里多少有些突兀却又不失可爱。奥斯本宰相被“暗杀”，身为“铁血之子”的她在续作里又该如何行动。从结局时克蕾雅大尉的表现来看，宰相的诈死他们似乎是不知情的，那么在宰相“复活”之前她会不会依然和“Ⅶ组”一起行动呢？

盖乌斯·沃泽尔



CV：细谷佳正

盖乌斯的服装主色调与制服差不多，不过比起穿着有些随便的制服，他的这一身装扮看起来更加整洁而正式，这让人不由得联想到骑兵队的军服。盖乌斯的人际关系与其他人相比更加简洁明了而且没有太多的伏笔，不过他家乡高原上那形似骑神的雕像也是令人在意的剧情关键。

菲·克劳泽尔



CV：金元寿子

菲的服装换成了类似于过去在猎兵团《西风的旅团》时期的服装，露出度与其他队友相比要大了不少，本作剧情主线开始时帝国是在冬天，令人不得有担心起菲会不会感冒。这次内战里，贵族派的手下有《西风的旅团》的老队员们，他们与菲的互动是一个大看点。

活跃的舞台依然是 埃雷波尼亚帝国！

前作在帝国内战初期就宣告了结局，而本作剧情的主线则正是诸位粉丝所关心的埃雷波尼亚帝国内战。玩过《碧之轨迹》的玩家们都知道内战的结果，但是其经过依然云里雾里，本作里则将为诸位玩家们阐明围绕着帝国主权所发生的这场多方内战。

本作的剧情开场是与《碧之轨迹》的终章时间轴同步的，帝国与克洛斯贝尔的联动也是玩家们所关心的部分之一。联想到今年即将发售的PSV版《英雄传说 碧之轨迹 Evolution》，不得不佩服Falcom很有商业头脑。



■劳拉身处前作最终迷宫BOSS战的场景，究竟是发生了什么事？





■托瓦尔所在之处是诺鲁德高原，这与此地那形似骑神的巨像有什么样的联系。



■利因一人奔跑在降雪的城镇里，这里极有可能是他的故乡尤米尔。



■站在从空中落下的灰之骑神旁边的艾丽泽。



来自制作者的声音

●利因所学习的“八叶一刀流”的传统是门徒在修行时会学习所有的“型”，然后从中选取适合自己的“型”来继续深入修炼。这也就能说明为什么在前作结局里利因驾驶骑神时能够使用“无手之型”的原因。

●在本作里“噬身之蛇”将会有更大的动静。

●骑神并不只有“灰之骑神”与“苍之骑神”两个，“起动者”也不只有克洛乌与利因两人。

●艾玛与薇塔都是“魔女”一族的人，薇塔背离了正道选择了加入“噬身之蛇”，选择与其他人对立。

●利因等人使用的ARCUS与《零之轨迹》、《碧之轨迹》的主角罗伊德等人使用的艾尼格玛都是第五代战术导力器，只不过开发集团有些不一样。

●奥利维特皇子在改革派和贵族派之间所选择的第三条道路是本作剧情的关键。

●“铁血之子”除了在前作里登场的三人之外，还有其他人员尚未登场。

●前作结局里奥斯本宰相已经被“暗杀”了（据《碧之轨迹》结局所说宰相现在只是诈死），“帝国解放战线”的目的这也算是完成了，他们接下来将有什么动作也是看点之一。

www.dqland.com

出击飞龙 STRIDER



经历多年的沉寂后，《出击飞龙》将于2014年强势回归。本作并非系列的续作，而是在精神上完全继承的新生《出击飞龙》，在加入独特世界观的同时，其原本的2D画面也将以全新的3D画面表现，接下来就让我们来看看游戏的最新消息吧。

文 实习编辑 鱼楠 美编 小瑟

出击飞龙		Capcom	动作
多机种	ストライダー飞龙		日版
	预定2014年2月22日	本地1人	3990日元
	对应机种为PS4、PS3、XOne、X360		对应玩家年龄：未定

游戏系统

与系列以往单纯的过关清版不同，本作还融入了探索要素。玩家可以操作飞龙在“暗杀冥王”的前提下，探索巨大的地图，并寻找散落在场景中的隐藏要素，帮助飞龙获得新的力量，击败强大的敌人，突破重重陷阱，最终完成暗杀冥王的任务。







STORY

在冥王 Grand Master 统治多年的世界里，有一个活跃在黑暗的神秘组织，接到的任务必定能完成，是谍报与暗杀的专家集团，人们称他们为“Striders”。这个组织派给他们旗下特 A 级 Strider 飞龙一个不可能的任务 :暗杀世界的支配者——冥王 Grand Master，故事由此开始。

动作

玩家可以操作飞龙攀登、冲刺，跳跃与滑铲，在不同环境下，这些动作还会产生相应的变化。

光剑“零”： 作为飞龙的象征性武器，光剑“零”有着能将一切一刀两断的威力。在新生的本作中，玩家可以一口气释放等离子体使用强大的蓄力斩，在高空还可以使用地面冲击，引发地面冲击波，将敌人击飞。随着游戏的进程，玩家还能获得其他新的能力，像是能将敌人的子弹反弹的技能“反射”。





苦无： 消费能量槽就能使用的手里剑“苦无”，能将远处的敌人击倒，随着技能的提升，发射的苦无数量也会增多，甚至还能添加特殊属性攻击，若为苦无加上“反射”属性，在发射苦无碰到墙壁等界面时就会发生反弹，使攻击范围变得更广阔。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

登场敌人


■以大口径、重火力为豪的镭射加农，若吃下一发必定会受到极大创伤！

SOLO

在飞龙受命潜入暗杀冥王的路上，他碰见了冥王雇佣的赏金猎人“SOLO”，当孤高的特工遇上了赏金猎人老手，一场恶战无法避免。

哪怕身处冥王统治的世界，SOLO也只相信自己的身手与金钱，孤独地生存着。只相信自己，只要接下的任务必定完成的特A级特工，飞龙。如同光与影般的两人，战斗，一触即发。





■SOLO是受命于冥王，追杀飞龙的赏金猎人，在本作中他身上的强化服、空中的飞行背包还有手中的特殊武器经过重新设计，以更现代化的姿态重生。

东风三姐妹

顾名思义，这是一支由三姐妹组成的暗杀小队，她们通过天衣无缝的配合将敌人玩弄于掌中。



东风：作为小队队长的二女是刀法达人，用纯熟的刀法将敌人逼上绝路。

北风：作为大姐的她使用的是格斗与手枪的复合攻击方式，当她使用双枪的时候还会在枪头加装刺刀，强化近身攻击能力。

南风：枪术达人，她可以用手中舞动的长枪使出滴水不漏的防御，挡下光刃也毫无压力。


■在三姐妹暴风雨般的连击面前，飞龙该如何应对？

西王母

拥有“御风者”异名的西王母是东风三姐妹的师傅，身为人师的她不仅是个武术达人，还有很多超越想象的能力仍在一片云雾中，神秘莫测。



注：

PS4版于2014年2月22日发售，下载版售价2000日元，支持1080P与60帧的输出。

PS3版于2014年2月22日发售，光盘与下载版售价均为3990日元，其中包括SP影像，《出击飞龙1、2》合集游戏与PS3主题下载码。

XOne版与X360版预定2014年内发售，价格未定。

文 秋沙雨 美编 NINA

万众期待！与龙共舞的二十周年纪念作！

Tales of 20th ANNIVERSARY

Tales of Zestiria テイルズ オブ ゼスティリア

热情传说	NBGI	角色扮演
PS3	テイルズ オブ ゼスティリア	日版
发售日未定	人数未定	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定

在经过了 2013 年这没有全新作的长达一年的等待之后，NBGI 终于在众多传说饭们盼星星盼月亮的期待之中揭开了 15 天倒计时网站的神秘面纱——20 周年纪念作《热情传说》，四位画师与两位作曲家梦幻阵容足以让所有传说饭们在屏幕前热泪盈眶。不过本作目前尚未公开确切的发售时间，考虑到系列的 20 周年是 2015 年 12 月 15 日，本作能否在 2014 年与玩家见面也是个未知数。

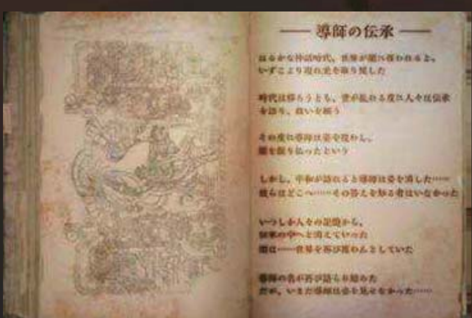
故事背景

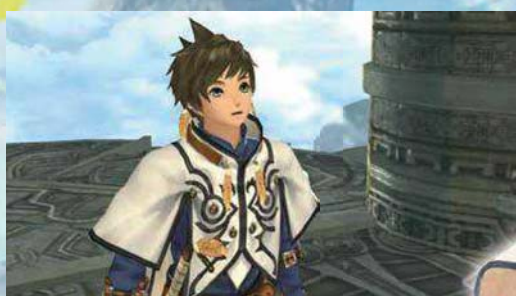
导师的传承

在久远的神话时代，当世界被黑暗所笼罩的时候
导师就会突然出现，从黑暗中夺回光芒
哪怕时过境迁，每当世界陷入了混乱
人们就会高唱起传承，祈求救赎
在这个时候导师的身影就会出现，驱散黑暗

但是当和平降临时，导师的身影就消失不见了……
他们前往了何处……没有人知道这个问题的答案
不知从什么时候开始，他们从人们的记忆里消失
只存在于传承之中
黑暗……
再次笼罩着这个世界

人们再次高唱起导师之名
但是至今，都没有人看到过导师的身影……







追求古代浪漫的无垢青年

史雷



在“天族之杜”被抚养长大的青年，在幼时偶然得到了名为《天遗见闻录》的书，以此为契机开始对古代遗迹抱有兴趣。现在最大的梦想就是见识更多的古代事物来让自己的心神在想象中的古代风景中驰骋。性格温柔，平时会很自然地把自己内心想法直接表达出来。偶尔会有些天真过头，不过他这纯粹而乐观的性格正是能够吸引人的魅力所在。

人设绘师	藤岛康介
声优	木村良平
身高	175cm
武器	单手仪式剑

© いのまたむつみ © 藤島康介 ©NAMCO BANDAI Games Inc.





作为骑士追求自身理想的王女

艾莉夏



海兰德王国的王女，不过在王位继承权上处于末席的位置。原本是非常开朗而且女性化的性格，但是自从决定不是作为一国公主而是成为一个骑士为国效力的道路之后，平时的语气都变成了十分古板的男性语气。由于母亲身份低下，平时在国内作为王族也并不被周围人善待，掌握着王国权力的大臣们也经常对其冷言冷语。由于受到与生俱来的善良性格影响，想对被灾厄和战乱所侵蚀的世界做些什么而四处奔走，但是这也让艾莉夏自身在国内的立场变得更加艰难。为了寻找应对世界里所发生的灾厄而寻找线索，艾莉夏踏上了旅途，在旅行途中遭到了意外事故时被史雷所救。

人设绘师	奥村大悟
声优	茅野爱衣
身高	161cm
武器	长枪

故事的舞台——格林伍德大陆

有着丰富的气候变化与自然景观的大陆，当中也存在着火山或沼泽这类残酷的自然环境。海兰德王国与罗兰斯帝国两个大国围绕着大陆的支配权而不断进行着争斗。大陆现在的文明已经存在了1000年以上，而各地不断被发掘出来的遗迹却拥有着比现在文明更加久远的历史。人们经历了数不清的战乱，在这样的一种形势下也依然发展着狩猎、农业、商业、艺术等多种文化。同时，人们的生活也被他们各自的信仰所影响着。继承了古代流传下来的传承并将其视为至高信条的信仰、将神的话语编制成圣典供奉起来的信仰、将民族本身视为荣耀的信仰……不同的信仰影响着不同的文化发展，从而诞生了多种多样的文化，促进着大陆文化的发展与文明的普及。





然而令人感到不可思议的是，存在于格林伍德大陆的诸多信仰都有着一个很不可思议的共通点，那就是都存在着名为“天族”这一神秘的种族。根据传承所言，天族是肉眼不可见，肉身无法碰触的存在，但是他们使用着超乎常人想象的力量，给世界带来各种各样的影响。人们尊敬着他们、畏惧着他们、忌讳着他们或崇拜着他们。

未曾出现在人们眼前的天族是不可视的存在，而他们之所以会存在于各信仰的神话传承之中，都是因为人类的世界里偶尔会出现能够与天族通信交流的人们。他们与天族结缔契约，将其“无垢的身心”作为“容器”奉献予天族，让天族附身于他们身上，从而能够借助天族的能力，并随心所欲地使用着力量。在一般人看来，使用着超乎常人认知的力量的这些人就如同神魔一般，不知从什么时候开始，人们开始心怀敬畏地称呼他们为“导师”，将他们视作被授予了神之力的救世主。当世界陷入了前所未有的灾难里时，人们就会祈求着来自导师的救赎……

时间流逝，斗转星移，在常人无法踏足的森林深处里，有着仿佛如同传承记载般的“人与天族共同生活的理想乡”的“天族之杜”。在格林伍德大陆被“污垢”感染已久的这个时代里，天族的神社至今都未曾受到“污垢”的危害。主角史雷就是在这里被当地的居民们捡到，在人们的关心与宠爱下抚养长大，并由于某个原因过着与外界隔绝的生活，也因此，成长成为了有着纯粹而无垢心灵的青年。

海兰德王国

国土的绝大多数都位于山地或高原的国家，有着丰富的绿色植被与充足水源的美丽国家。从以前开始就有着多种多样的信仰与传承，然而现在随着人们生活的多样化，过去传统的影响也渐渐减小。政治的实权现在已经脱离王族和贵族的掌握，落在了以王的名义设立的官僚组织手上。

罗兰斯帝国

大陆里有着最为广阔的国土的大帝国，国土的大部分都为肥沃的平原，但是现在这已成为其强大军事力的基干。帝国首都的规模和文明发展程度在大陆里也是让诸国望尘莫及的，但是边境地区的开发度并不高，造成中央与边境的巨大发展落差。以前绝对的权力是掌握在皇帝的手上，但是现在随着以古老传统为荣的罗兰斯帝国的发言权逐渐加重，其在政治领域与人文精神领域的影响力渐渐变得强大，削弱了王族的影响力。

天族之杜



位于高山顶部位置的被称为“天族之杜”的村子，远离人类世界，很有幻想气息且十分平和的村子，周围有着壮丽的景色与美丽的自然，更重要的是这里还有着如同天界般的清净。天族之杜虽然只是小规模的集落，但是村子里的所有人都如同一个家族的人一样相互信赖着，一起互相帮助过着和平的日子。这里也被视为人与天族一起生活的理想乡。









古代遗迹

在很久以前被建造在山腹之中，至今也未见风化的遗迹。繁复到令人觉得大脑发胀的雕刻花纹是其最大的特征，纹样的内容基本都是动物或植物，纹样的表现形式多种多样，动物的雕刻花纹有时候会出现十分幽默的纹路。对建筑十分重要的柱子或墙壁都是直接从山体本身的石头直接切出来的，充分活用各素材的整体构造让整个遗迹显得栩栩如生。从整个遗迹生机勃勃的气氛足以看出人类信仰里所包含的力量。

剧情介绍



史雷是在天族的神社里被抚养长大的，他从小就被禁止走出村子之外。

原因是村子里的人们为了防止史雷成为外界的魔物“凭魔”的捕食对象，凭魔是从外界污秽之中诞生的魔物，

拥有着超于常人的“灵应力”的史雷要比一般人更加容易成为凭魔的袭击目标。

村子里的人们长年对史雷叙述着凭魔的恐怖之处，久而久之，

史雷也放弃了打破村民为他定下的这个规定。

天族的神社位于与外界隔绝之地，换言之就是存在于圣域之中。

史雷在这优先的土地里能做的娱乐活动就只有两个，一个是阅读自己从小带在身上的《天遗见闻录》，

另一个就是在村子旁边的古代遗迹里进行冒险。

随着史雷在来遗迹的次数渐渐增多，他渐渐地开始对古代的事产生了兴趣。

他始终相信，记载于《天遗见闻录》里的传承“太古时代，世人知觉天族，与其共暮”并不只是幻想空谈，

每当他在遗迹里发现什么新东西时，都会不由自主地开始想象起古代世界的景色，这仿佛已经成了史雷的日常生活。

在某一天，史雷和平时一样在遗迹里探险时意外地被卷入了遗迹地面的崩塌，落到了地底，

为了回到地上，史雷在地底里摸索时发现了一个晕倒的少女。

她和史雷一样，被卷入了遗迹地面的崩塌，史雷向她伸出了援助之手。

少女身上没受什么伤，很快地就恢复了意识，她的行李在崩塌中丢失了，人生地不熟的少女完全不知道接下来要怎么办。

史雷邀请她到自己的村子里休息，带着她一起走出了遗迹。

两人好不容易从地底出来，回到了天族的神社。

少女一开始的警惕态度也随着史雷一路上的关心而缓解，

她告诉了史雷自己之所以造访那座遗迹的理由，

从十几年前开始在世界各地里发生的超乎人们认知范围的灾害以及自己的名字“艾莉夏”。



制作阵容

本作作为系列二十周年纪念作，在制作阵容方面就先声夺人，光是人设绘师数量就超过了前作《无尽传说 2》的三人，这次绘师多达四人，音乐制作除了系列的老熟人樱庭统之外还叫来了曾为《神话传说》制作音乐并大受粉丝好评的樱庭统



■史雷的动画原设图



■艾莉夏的动画原设图

●**制作人：** 马场英雄（代表作《圣恩传说》、《无尽传说》、《无尽传说2》、《信赖铃音》等）

●**人设绘师：** 藤岛康介（漫画家，担任人设作品《幻想传说》、《深渊传说》、《宵星传说》等）

猪股睦实（插画家，担任人设作品《宿命传说》、《心灵传说》、《圣恩传说》等）

奥村大悟（隶属 NBGI，担任人设作品《无尽传说 2》、《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》以及从《永恒传说》至《无尽传说 2》的非主角队角色人设图）

岩本稔（隶属 NBGI，担任人设作品“《世界传说 光明神话》系列”、《宵星传说》的拉皮德，以及小说《宵星传说 虚空的假面》插图和本作的场景印象图）

●**音乐：** 樱庭统（作曲家，参与系列绝大多数作品的作曲，除此之外的代表作品还有《光明力量》、《北欧女神》、《星之海洋》等）

椎名豪（隶属 NBGI，代表作《神话传说》以及同社的“《噬神者》系列”等）

●**动画制作：** ufotable（代表作《无尽传说》、《无尽传说2》、OVA动画《仙乐传说》等）

●**战斗系统制作：** 有働龙郎（隶属NBGI，代表作《永恒传说》、《宿命传说2》、《重生传说》、《宿命传说 重制版》、《圣恩传说》等）



▲很有《圣恩传说》既视感的战斗风格。

访谈情报

●目前主线部分的语音已经收录完毕了，接下来就要收录 Skit（“《传说》系列”的小对话系统）和支线部分的语音。

●本作的战斗系统依然是系列惯有的 LMBS 系统，系统详情和正式名称请等待日后的公开。

●《热情传说》的印象色为蓝与白。

●本作的标题“Zestiria”的“Zest”意思为“热情、热意”。

●龙将会是本作故事的关键之一

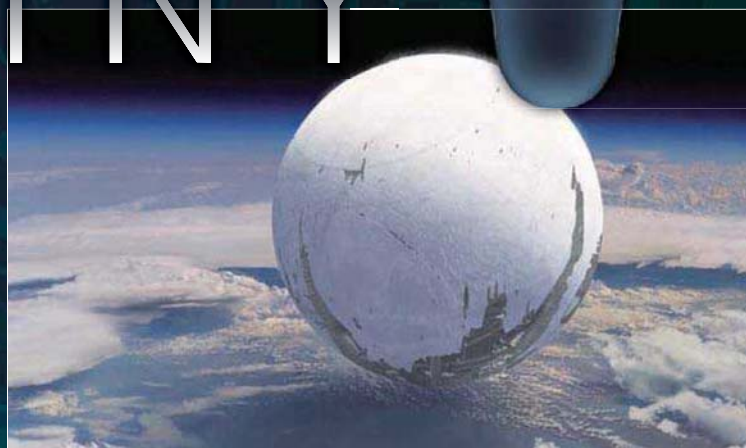


《宿命》是由《光环》三部曲制作组 Bungie 工作室开发的科幻题材网络射击游戏，它将 MMORPG 的庞大世界观与角色体系和 FPS 的游戏方式进行了高度整合，产生了一个崭新的游戏类型。本作即将在 2014 年 2 月进入 Beta 测试，从目前放出的资料来看，它堪称是 FPS 发展史上架构最为复杂的作品，并且极有可能成为一部 FPS 领域的《魔兽世界》。

DESTINY

宿命	Activision	主视角射击
多机种	Destiny	美版
	预定2014年9月9日　游戏人数未定	59.99美元
	对应机种为X360、PS3、PS4、Xbox One	对应玩家年龄：未定

文 十大恶劣天气　编 稀饭　美编 anubis



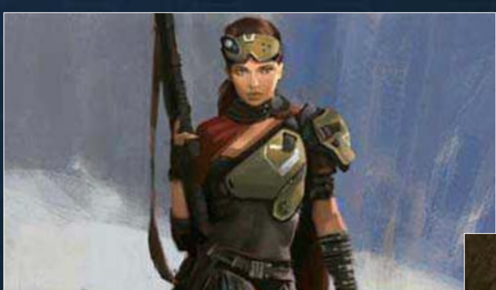
▲这颗大球就是“旅行者”飞船的“尸体”，既便如此，它的强大能量仍足以保护大城不受异形入侵者的影响。

世界观架构

约 22 世纪中叶，神秘的天外高等智慧生物“旅行者”(Traveler) 来到了地球附近，他们从未登陆地表，甚至没有与人类进行过任何的接触，但凭借他们提供给地球居民的那些称之为“神迹”的先进科技，人类进入了所谓的“黄金年代”(Golden Age)，很快就掌握了大规模星际探索与殖民的能力。朝着未知的世界走得越远，往往意味着与危险也会越来越近。以异形种族“堕落者”为主力的外星侵略者顺道找到了人类的故乡，并且在顷刻间将蓝色星球毁灭殆尽。在文明的火种即将熄灭的关键时刻，“旅行者”以自我牺牲的方式清除了地表的所有异形生命体(尽管只是暂时的)，他们巨大的球形飞船进入低轨道，用能量盾来保护着地球上最后一座城市“大城”(The City) 的安全。同时，“大球”中储备的技术与装备，就是最后的战士——“守护者”(Guardian) 用以复兴人类文明的关键。

可用种族

作为一部 MMOFPS，Bungie 工作室在《宿命》的种族体系照中套用了 MMORPG 的通用设计，当然，让亡灵、精灵、侏儒这样的族群出现在这部科幻题材游戏中也是充满违和感的，因此 Bungie 对此进行了高度的浓缩，成为了目前下面我们所知的三个种族。



完人 HUMANS

完人是超级士兵、体育健将与动作明星的结合体，他们经过基因改造和最严格的训练，从先天与后天两个层面已经达到了人类战斗力的极限。





铁皮 EXO

顾名思义，这是一种以人类灵魂与部分有机组织为核心的机械斗士，其灵感来自于机械战警、T-800 和士官长，典型的肉盾角色。

灵者 AWOKEN

“旅行者”拥有提升人类精神力的科技，灵者就是参悟这些超自然力量之后的变异人，通常为女性角色。她们的形象是精灵、吸血鬼和幽灵的结合体。

www.dooland.com

职业体系

与 MMORPG 的鼻祖——《无尽的任务》类似的是，本作的角色创造阶段除了选择种族以外，还可以确定具体的职业，下面就是一些目前我们所知的职业。



泰坦 TITAN

泰坦的职责是守护城市边际的长城（The Wall），因此他们被赋予了最为厚重的盔甲与最为威猛的武器，战死在自己的防区内就是自己最终的归宿。不过在 E3 2013 索尼发布会所演示的片段中，我们看到了一个泰坦在使用二段跳的技能，说明这种职业并非只能充当固定火力点和自走炮台使用。泰坦的所有技能都与“保护”这一神圣使命有关，“破坏之拳”（Fist of Havoc）可以以一定量的 HP 作为代价，让泰坦呃向地面的拳头产生冲击波，对半径 10 米之内的敌人造成范围伤害与吹飞效果。他们还能释放出一个可以降低远程武器伤害的能量盾来保护自己与友军，但无法阻止肉搏敌人的靠近。

术士 WARLOCK

术士在就职前均为对“旅行者”科技进行逆向研究的先驱，在对先进技术的解读和消化过程中，他们的生理与精神均发生了严重的变异，最终使得这些崇尚理性的科学家走入了另一个极端，也就是神秘力量的代言人——术士。正如巫师在 MMORPG 游戏中的作用那样，术士们的职责是利用魔法进行远程输出和控场。目前已知的魔法技能包括“太阳之焰”（Solar Flare），吸收阳光能量，将其汇聚成攻击力惊人的光球；新星炸弹（Nova Bomb），大范围的爆炸攻击，威力堪比战术核弹；滑翔（Glide），在脚下制造空气墙，让角色无限跳跃，直到上升至场景的限高位置，与其他攻击性魔法配合使用，可以让术士化身为一架轰炸机；辐射（Radiance），召唤一个橙色的力场，不断向周围敌人发射蓝色光箭。除了魔法以外，术士同样具备使用枪械的能力，虽然他们无法使用重型武器，但各种被动技能能够让子弹附加各种属性攻击效果，削弱敌人并最终将其带入慢性死亡的境地。





猎人 HUNTERS

猎人在被“守护者”组织收编之前，大都从事废墟中的掠食者，或者是赏金猎手的角色。长期的野外生存经验和独自完成任务的历练，使得他们能够胜任各种侦察任务。猎人的武器以消音、轻便、高机动性和高杀伤力为主要特色，不过在功能上还是与传统意义上的狙击手有较大的区别。首先，他们很难在中远距离对敌实施一击必杀，必须配合“金枪”（Golden Gun）技能让枪械过载之后，才能让单发子弹的威力突破上限。Bungie 表示猎人的灵感来自于 Clint Eastwood 在西部片《无名者》(Man with No Name) 中饰演的牛仔角色，从功能上说，更接近《战地》中的侦察兵（Recon）的角色，强调依靠“冲锋狙”的威猛打法展开游击战。

载具系统

“大城”是玩家的大本营，可以为玩家提供组队、交易等一系列的社交功能，PvP 行为在这里是被绝对禁止的，“守护者”们想要成长，就必须在长城以外的区域寻找磨练自我的机会，最低级的单人飞行器“麻雀”（Sparrow）只能让你在沙漠中拿小怪们练练手，想要组团开出去刷经验，就需要借助大型载具来实现长途旅行了。运输艇可以让“守护者”们前往早已沦陷的“旧俄罗斯”（Old Russia）或者是“旧芝加哥”（Old Chicago），从外星占领军的手中收复失地。当玩家们觉得地球上已经不存在可以阻挡人类复兴大计的力量，就可以购买飞船（Spaceship），登陆月球、火星、木卫二进行“客场作战”。



■等玩家的队伍壮大后，远征外太空的飞船是玩家必不可少的交通工具。

敌对势力

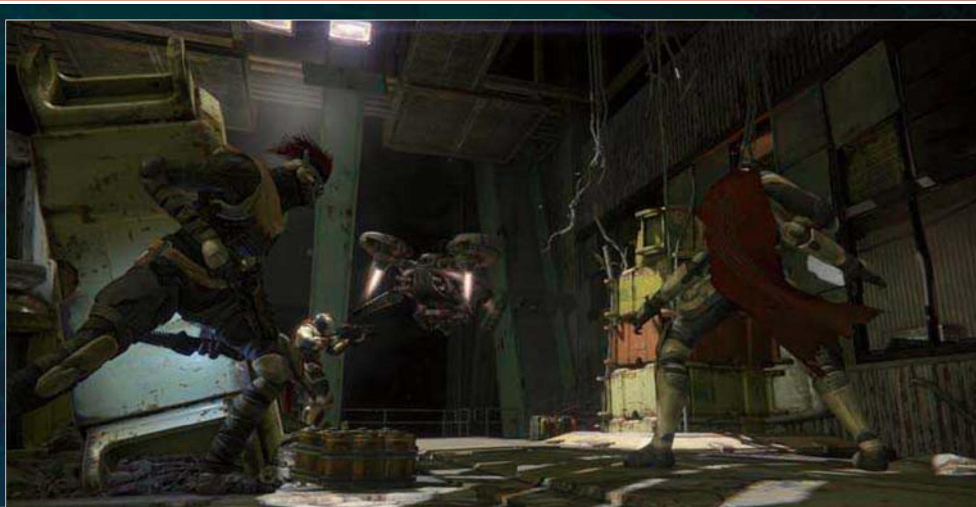


阴谋者 THE CABAL

◀厚重的盔甲是阴谋者最大的标志。

又称“战争犀牛”，使用重型武器和大型车辆的火星蛮子，无论形象还是作风都是《战锤 40000》中兽人的翻版（惟一的区别在于外表为灰色）。不过在战术上要比“绿皮”先进许多，演示片段中就显示这些蛮牛从不单打独斗，低阶的兵士（Legionaires）总是在百夫长（Centurions）的指挥下进行协同作战。





▲堕落者在场景中对即将杀到的玩家严阵以待。

堕落者 THE FALLEN

堕落者是典型的游牧民族，在木卫二、月球和地表均有自己的营地。如果从解剖学的角度来看，堕落者应该属于人类的远亲，但没有人在与这种怪物对峙的时候会产生任何的亲近感，因为它们所有的外部器官都是我们的两倍，比如两双耳朵、两双眼睛、四只脚、四只手……这就是它们被称为“蜘蛛强盗”的原因。堕落者的行动特点也配得上这个绰号，它们加起来一共八只前后肢，足以无视任何地形障碍实现高速机动，依附在墙壁，甚至是天花板上爬行。堕落者的载具也体现出了“多足”这一特点，所有的地面车辆都不使用轮胎，而是采用了多足纲昆虫的仿生学传动方式。

堕落者的社会结构是这样的：渣滓（Dreg），这是由于犯罪行为而被打入社会底层的人员，被削掉的两只手是它们最为显著的外部特征，使用双枪和双匕首作战，典型的炮灰；破坏者（Vandal），远程攻击与一击必杀的专家，中远程攻击的主力，惟一的弱点在于每次攻击之后的蓄能时间较长；队长（Captain），堕落者军团的中流砥柱，装备有类似昆虫甲壳的盔甲，使用双剑作战。



■骑士死蜂拥有着更接近机械的外观。

死蜂 HIVE

身高在 2 至 3 米之间的死蜂是一种不死系生物，被地球幸存者称为“星际丧尸”，但它们的行为绝非无脑，而是在严格的社会与军事规范之下运作，并且拥有历史文明的积淀，这点可以从它们身着盔甲上的古朴风格和充满艺术感的花纹上的得出结论。死蜂具威胁性的进攻方式，就是在敌人脚下建造营地，然后钻出地表进行突然袭击。死蜂的全部战斗行为都是基于能量武器，包括等离子步枪和激光剑，它们最为擅长的特殊技能为召唤和操控电流。

目前已知的的死蜂职业包括有：奴隶（Thrall），不够资格身穿盔甲，使用长爪进行肉搏攻击，棕色皮肤裸露在外，由于它们的不死特性，即便你的子弹将它们全身的肉打烂，一堆完整的骨架依然会继续攻击行为。骑士（Knights），装备有可以改善本族群视力缺陷的面罩，一手使用光剑一手使用自动型能量武器；未知法师型生物（在官方论坛被粉丝们称为 Queen），在浮空状态下发射闪电球的神秘生物，具有启动能量盾反弹攻击的能力。

时空法师 VEX

刚刚公布的敌对种族，目前尚没有明确的官方资料，只知道这是一种受统一 AI 控制的机械派系，擅长通过颠覆时空规律的方式（比如制造量子跃迁、黑洞）来制造“最酷的死亡”。



▶时空法师有着无机的躯体，能够使用各种恶劣的环境。



文 宇宙人
美编 小瑟

暗魂献祭 三角势力	SCE		动作
PSV	ソウルサクリファイス デルタ		日版
	预定2014年3月6日	本地1人、面联/在线1～4人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄未定

自从《暗魂献祭 三角势力》公开并宣布加入第三势力“格林”以来，格林童话中的角色就一个接一个地，以不一样的姿态“参战”本作。继小红帽、白雪公主、灰姑娘之后，这次又轮到青蛙王子和不莱梅的音乐队惨遭毒手了。虽然怪物的设定跟格林童话相差天南地北，但名字却意外地对称，实在不得不佩服制作人改编故事的功力。相信喜欢研究背景的玩家都会期待后续登场的童话吧。此外，这次还公布了相当多的情报，比如联网参与势力对抗等等。不知道这些系统会为游戏带来怎样的变化呢，下面来看看本作的新情报吧。

改编自格林童话中的新敌人

活蹦乱跳的变态君主——青蛙国王



某个国王有一个缺点，就是紧张的时候就会分泌出大量油腻的汗水，特别在女性面前这个体质会令他很尴尬。由此带来的劣等感让国王很害怕恋爱，但是这样的他某天对一位女仆一见钟情了。这个女仆也是容易出汗的体质，国王认为她跟自己简直就是天造地设的一对，慢慢地陷入了单恋而失去了理智。

随后，国王开始跟踪那个女仆，经常躲在角落哦盯着对方。终于有一天，女仆察觉到国王在偷窥她，冒起了大汗。接着的景象让国王的眼睛吓傻了。女仆被一股光包围，接着变成了青蛙的模样——原来这个女仆是由青蛙变成的，所以很容易出汗。这个青蛙因为以前被某个人救了一命，所以一直想答谢对方。这份心意让她变成了人的面貌，让她去寻找救命恩人。但是，国王对此并不介意，依然对女仆纠缠不舍，可女仆心里只有救命恩人。王认为得不到对方的爱是因为种族，因此他向那白色的“杯”许愿，将自己变成了青蛙。但是依然没能得到对方的欢心，国王开始生气了，都做到这个地步了，为什么还得不到她欢心？于是，国王把青蛙拘束了起来，缺乏恋爱经验的他无法将爱的感情很好地表达，单方面灌输爱的方式扭曲成了“调教”对方。

王并未察觉到，自己的外形已经变得像怪物一样了。





▲背上的国王挥鞭抽打会让青蛙变得兴奋，攻击会更加凶残。



▶主要的远程攻击手段是高压水炮和召唤蝌蚪。

他曾经是有某个教会组建的音乐队成员，但由于年纪大而被音乐队开除了。由于失去了工作对他来说就像失去了生存的意义那样，因此他一下子就老了很多，变得善忘。甚至把自己饲养的驴当成了儿子，接着，连他的家人都对他弃之不顾了。陷入了低谷的男子眼前出现了白色的杯子，但是杯子的话语没有进入到男子年迈的耳里，反而被旁边的驴听到了。驴为了报恩，决定牺牲自己奉献上自己的肉体。男子终于取回了求之不得的歌声，他用驴的叫声来演唱，成为了奇怪的乐器生物。

虽然重新取回了歌声，但是失去“儿子”的男人深感悲伤，这份悲伤很快便被新“儿子”——一只被舍弃的狗所平复。于是驴男便开始在公众面前演唱“驴语歌”，但随着时间推移，驴男的演出被人所厌倦了，他再次陷入了绝望。之后再次见到白色的杯，犬为了报恩而跟驴男融合，驴男找到新的“儿子”然后再开始演出，然后又被厌倦。悲剧一直如此重复着，男子最后成为了跟驴、狗、猫、鸡融合的怪异生物。它的歌声只剩下诡异，再也没人对此感兴趣了。



不莱梅的音乐队

驴模式



狗模式



猫模式



潜行隐密的兔子 诺姆

虽然是下位怪物，但是可以使用近距离的蓄力攻击，又或者投掷飞行道具。由于自身拥有拟态能力因此也可以透明化接近魔法师或者逃跑，丰富的战斗方式会让魔法师陷入苦战。



闪闪发光的财宝蜗牛 奥利哈刚

背部长着宝箱的稀有怪物，只有低几率才会遇到而且逃跑速度很快，如果成功击杀掉能够获得大量经验值。







潘德拉贡

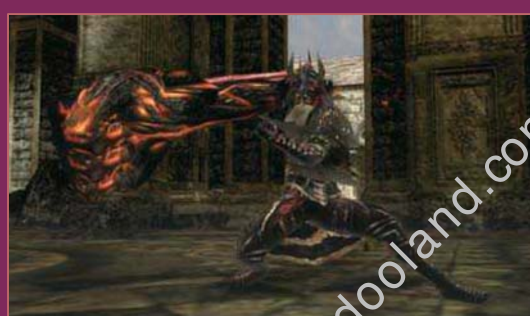
阿瓦隆最高统治者

潘德拉贡是阿瓦隆历代最高指导者所使用的名称，现在已经是到了第十三代，基本上继承者都是男性，但也曾经出现过几位女性。他们被誉为“掌握了魔之法则的人”，世代交接的时候会将一本名为“魔法大全”的书给继承者。书中记载了古今东西所有的魔法，其中似乎还有一些现在已经没人会用的远古魔法，而另一方面，潘德拉贡也要每天忙于在书中记录新发现的魔法，因此书中到底记载了多少魔法，没人能知道。

潘德拉贡的后继者必须铭记一点，就是比起自身，那本记载了整个民族历史的书更加重要。将这本被誉为“知识的总体”的书保护好并留给后世是他们重大的使命。

由于跟其他魔法师的性质不同，潘德拉贡一般不参与战斗，而且有严密的警卫保护，很少会出现在人们面前。

大多数魔法师都只知道潘德拉贡的名字，但无法见到他，只有获得谒见许可的魔法师才有资格见面。杀害要请上写着潘德拉贡的名字，某种意义上只是形式，因为邀请书的数量庞大，不可能全部让潘德拉贡本人确认。



www.dooland.com

全新进化的魔法！

奇兵的兽毛



▲用狼人身上覆盖的兽毛发动的魔法，能引发其强力的火焰将周围燃烧殆尽。





◀能够生成长枪般的武器，施展连续突刺攻击。根据属性不同还能发动不同的攻击。



▲具有多种效果的供物，用相同的果实合成能增强效果，而如果用不同的果实合成能制作出特殊效果的果实。

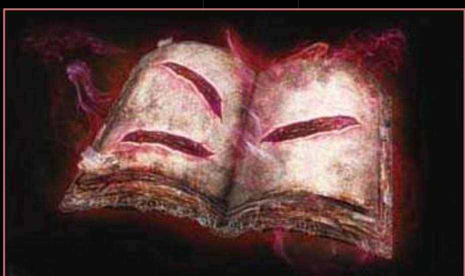
效果例子：

- 效果时间内，使用的魔法能延长效果。
- 效果时间内能抵挡任何攻击1次。
- 修复被破坏了的供物。



新要素：随机生成的任务——白纸页面！

本作中玩家可以献上供物让リブロム的记忆苏醒，换言之可以自己生成任务。一些高难度的任务，或者“要请录”里没有出现的怪物讨伐任务都能通过这样生成出来。而报酬也能获得一些通常的“要请录”里面得不到的东西。玩家可以选择生成任务的难度，但是高难度任务需要献上更加高级的供物才能生成。生成出来的任务可以重复挑战，也可以邀请朋友来一起共斗哦。





任务内容变化——传闻纸片！

本作中新增了名为“传闻纸片”的道具，贴上这些纸片之后，任务的内容就会发生相应的变化。纸片的获得方式非常多，内容也各种各样，比如“进击的传闻”能让任务中的人型魔物弱化，“财宝蜗牛的传闻”能让奥利哈刚的出现率提升等等。贴上传闻纸片之后能让任务变得更加多变，但是使用次数有限制，而且对任务影响越大的纸片也会越大，能贴的数量更少。





传闻交易系统——万事屋交易本

由波曼兄妹开设的万事屋，在这里可以用供物交换传闻。四兄妹有各自的职责，比如完成波曼的委托可以获得衣服，而他的弟弟可以交易传闻纸片。此外万事屋同时也是类似酒吧一样的场所，很多魔法师喜欢到这里休息，因此还能遇到很多其他的魔法师。



代价变换仪式

游戏中，玩家可以根据生赘和救赎次数来提升魔力和生命的等级，两边等级合计最高 100。而本作中追加了“代价变换仪式”，可以让玩家突破 LV100 的界限。当玩家 LV 达到 100 的时候，就能进行仪式，仪式后玩家的等级会被还原到 1:1，但是能得到植入心脏的特殊刻印。本作中会出现更加强力的怪物，如果不用心脏植入的刻印是无法打倒它们的哦。





连接网络，参与各个势力展开斗争！

奉行生赘的秘密结社“阿瓦隆”，坚信救赎才是正义的“圣域”，以及双方都给予否定的“格林”。在强大的敌人面前，魔法师们不得不联手共斗，但由于思想理念不同，所以组织之间会经常发生争执。三个势力互相斗争正式本作《三角势力》的主题。游戏中玩家可以自由选择所属的组织，并且连接网络跟其他势力的玩家进行较量，不过组织之间将会以怎样的形式战斗，目前还不得而知，有兴趣的玩家不妨留意后续的报道。



在异色的现代日本度过漫长的一天



《月极兰子最漫长的一天》作为「Short Peace」动画企划中的最后一环，不仅是惟一一款游戏作品，而且由鬼才须田刚一和片冈阳平共同打造。极具特色的开发阵容、横版过关的游戏方式以及颇为新颖的世界观设定，都让这款原创新作显得相当的特立独行。最漫长的一天究竟要如何度过？接下来就跟随笔者来一探究竟吧！

SHORT PEACE ショート・ピース
月極蘭子のいちばん長い日

文 哪尼　美编 小瑟

月极兰子最漫长的一天	NBGI		动作
PS3	SHORT PEACE 月極蘭子のいちばん長い日		日版
	2014年1月16日	本地1人	6980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

何为「Short Peace」？

「Short Peace」是日本著名的漫画家、动画制作人大友克洋以“日本”为主题发起的一项剧场版动画企划，以独特的手法向人们展示各个时期不同的日本风貌。「Short Peace」一共涵盖5部作品，分别为《GAMBO》、《九十九》、《火要镇》和《武器よさらば》四部动画，以及惟一一款以游戏形式来表现“现代日本”的——《月极兰子最漫长的一天》，玩家在游戏中将会体验到象征着“现代日本文化”的独特世界观及剧情。



最漫长的一天

生活在立体停车场中的**月极兰子**

其实是以「月极停车场」在日本称霸一方的地下财团——**月极集团**的独生女。

早上醒来，兰子只是一个略显高傲的普通**女高中生**

而到了夜晚，兰子则会化身为暗杀指定目标的——**杀手**

今日，兰子一如往常，为了暗杀目标而奔赴指定地点。
但为了狙击兰子，秘密组织亦派出刺客暗中埋伏……
这或许，将会是月极兰子最漫长的一天……

须田刚一 × 片冈阳平 × 神风动画

GRASSHOPPER MANUFACTURE × Crispy's!

原作/脚本/総合ディレクター 須田剛一氏　ゲームディレクター 片岡陽平氏

本作的游戏概念及剧本设定由蚱蜢工作室的须田刚一负责，而游戏的总体设计、美术风格等则是由片冈阳平负责。虽说两人都称不上是非常大牌的制作人，不过如此奇妙的组合究竟会带来多么特别的游戏体验，倒也令人颇为期待。

另外游戏中有许多高质量的CG动画，会随着故事的进行穿插于不同的战斗舞台之间，玩家可以从中欣赏到与战斗形象完全不同的角色姿态。这些动画全部由“神风动画”进行制作，凝聚了多种多样的表现方式，即便是当成动画作品来欣赏也完全没有问题！



关系亲密的少女三人组

ツキギメランコ 月极兰子 17岁

CV：内田真礼





月极财团的大小姐，居住在月极立体停车场的她，表面上是高中生，实际上还是一名狙击手。通过遍布全国的地下停车场进行监视或是暗杀行动。

以狙击手的身分暗中解决世界的危机，是月极家族世代相传的宿命，而如今正是由兰子来履行这份传承的家业。

变身前

身着学生制服的兰子，与一般的高中生没有什么区别

变身后

纯白的礼服搭配类似小提琴的武器，便是身为杀手的兰子在战场上的独特装扮

タカハシキララ 高桥希良良 17岁

CV：内田真礼



变身前

一头紫色长发的高桥，如同少女偶像般令人心动。

变身后

变身后的高桥化身巨大的"云母龙"，凶狠的姿态让人难以想象本体只是一个女孩，不过周身覆盖的粉红桃心依然透露着几分少女情怀。而为何高桥会化身巨龙，谜底将会在游戏的本篇中揭晓。



化身巨龙后释放惊人的冲击波

爱心攻击，千万不要被迷住哦

兰子与萌子共同的朋友，简单来说是个笨手笨脚，头脑缺根筋的少女。不过令人意外的是她情商颇高，有着相当出众的女性魅力，不会给喜欢的人造成困扰。

高桥相当热衷于参加课外活动，到了夜晚还会与各种各样的名流们交流，总而言之是个令人琢磨不透的女孩子。

クレナイモエコ 红萌子 17岁

CV：内田真礼





兰子的密友，热衷于游戏和卡拉OK，尤其是唱K已经成为她每日生活的一部分。

萌子的父母在其很小的时候便去世了，只剩她与哥哥廉相依为命。两人在养护院中长大，之后廉独自挑起生活的重担，供萌子到高中就读。

和主角相关的角色们

クレナイレン 红廉 21岁

CV：铃村健一



变身前

正常形态下的廉身着耀眼的红色连身皮衣，强壮的身体一览无遗。

变身后

变身后的廉化身为覆盖着盔甲的"电磁人 Guren Fire"，驾驶专属的摩托车将会有惊人的速度。

红廉是萌子的哥哥，从小时候起他就为了从大人们手中保护萌子而不断地磨练自己。对自身实力充满着自信的他，在小学三年级时就曾独自一人对付五名小混混，骁勇善战的传闻也在一夜之间就传遍整座城镇。



骑着摩托车前进的廉，速度感惊人。

释放出威力巨大的电磁攻击，演出感十足！



覆面レスラー
蒙面摔跤手

CV：铃村健一



突然出现在兰子面前的神秘男子，即便穿得严严实实也能一眼看出其壮硕的身躯，而面具下隐藏的真面目究竟是 ......?

一人多役

细心的玩家们应该注意到了，游戏中所有的女性角色都由内田真礼担任声优，而所有男性角色则都交给了铃村健一。一人多役的做法其实并不少见，不过同时也十分考验声优的功力。只是从另一方面来看，说不定是开发商为了省钱的做法



名为“现代日本”的舞台

游戏以 2D 横版的形式构造出众多充满“现代日本”感觉的场景，而主人公们将会在这些美丽的舞台上，与巨大的敌人们展开战斗。



充满谜团的敌对组织



殺し屋デイ
杀手 迪

CV：铃村健一

追杀兰子的秘密组织的刺客，身着黑色风衣，常用的武器是两把狙击步枪，脸上覆盖着蜘蛛网状的纹身，十分骇人。



殺し屋ナイト
杀手 奈特

CV：铃村健一



与迪一起行动，同样是追杀兰子的刺客，裸露的上半身覆盖着骨骼状的纹身，头顶的纹身则呈现出鬼角的形态。



秘密组织 主要成员

CV：铃村健一

追杀兰子的其他杀手成员，他们不仅穿着相似，而且都戴着能乐用的面具，透露着几分怪诞。

眼花缭乱的战斗方式

本作是一款 2D 横向卷轴的动作游戏，并有着各种炫目的战斗特效。不过从游戏画面中可以看出，战斗时镜头拉得很远，因此角色在整体画面中所占的比例很小，一旦画面元素过于丰富的时候，玩家可能会很难分辨出角色所处的位置。



操作兰子将敌人们打倒，在银行金库中不断地前进吧。

充满了变化的战斗效果



既然在日本，那么和风的效果也必不可少

SHORT PEACE ショート・ピース

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼

新闻资讯 黄金眼

塞尔达传说 众神的三角力量 2

文：初心者

3DS



[游戏简介] 这是1991年发售的《塞尔达传说 众神的三角力量》的续作。游戏在类似的地图布局基础上，对迷宫进行了翻新。新增了从3D变换为侧面2D形象并进行移动的能力，本作可使用的道具不必按照固定的游戏流程就能获得，因此能较为自由地选择攻略迷宫的顺序。

- ゼルダの伝説 神々のトライフォース2
- Nintendo
- 动作角色扮演
- 2013年12月26日
- 日版

黄金珍藏

总分 29









10 **仿佛找到了第一次玩角色扮演游戏的感觉。**

——打烂每一个陶罐，割掉每一片草丛，变成壁画搜刮每一个角落，发现木乃伊可以烧成骷髅后五体投地的初心者



10 **优秀的谜题设计和高度的探索要素，堪称日系角色扮演游戏的标杆。**

——被游戏素质感动不已的时雨激动地点了个赞



9 **我就是躲在墙里你能拿我怎样？**

——一看形势不妙就第一时间躲墙里的宇宙人

青出于蓝

时隔22年，勇者再次踏上拯救世界的探险之旅。《塞尔达传说》系列"中首部冠以续作之名的游戏——《塞尔达传说 众神的三角力量2》终于在3DS平台问世。这次勇者林克将会变身为壁画，穿梭于光明世界海拉尔和黑暗世界罗拉尔，拯救塞尔达公主和新的七贤者，并阻止大魔王卡农的阴谋。在系列第三作的光环之下，本作丝毫没有让人失望，其光芒同样璀璨夺目。

《塞尔达传说 众神的三角力量2》继承了前作的世界观，玩过前作的玩家，在回到续作的世界时会觉得非常亲切。从表面上看起来，无论是背景故事、人物还是音乐，甚至整个地图都给人似曾相识的感觉。可是只要接触到谜题的部分，就会发现截然不同的构造。越是老玩家，也许就越容易被记忆所欺骗。当你来到第一个迷宫并获得新能力之后，在立体与平面的交替转换中，你一定会惊叹，整个世界已经焕然一新。

大胆突破

游戏中绝大多数的道具在前期就能借用，为了配合壁画能力，本作的道具机制也有了较大的改动。在使用道具的时候，会消耗画面左下角的努力槽，威力越大的道具，连续使用的次数也就越少。在以往的作品中，只要捡到补充道具，就可以猜到谜题的大概解法，导致解谜的乐趣大减。而努力槽的设计则避免了不必要的提示，同时也依旧限制了玩家连续使用道具的时间和次数，可谓一举两得。由于道具的入手顺序更加自由，所以本作攻略迷宫的顺序也不再是一成不变的了。对付同一个迷宫，利用不同的道具，也许就能摸索出多种打法。

重新设计的谜题会用到林克的新能力。这次林克将变成壁画，从而移动到意想不到的地方，获取墙壁上的物品，或者躲避敌人的攻击。这一作的部分谜题将不会局限于惟一的解法，只要调动想象力，就能发现与众不同的攻略路线。

虽然进入墙壁解谜这种概念并不罕见，但至今也只有本作能把这个创意发挥得如此淋漓尽致。由于壁画能力，探索的空间一下子就变大了许多。在迷宫中冒险时，解决传统谜题的过程中，会遇到无论如何也过不去的障碍。在刚上手的几个迷宫里，这些障碍非常明显，玩家自然而然就会想到要用新的能力，变成壁画穿过去，可是到达罗拉尔之后，传统的谜题设计反而被故意设计成为了一个又一个的陷阱，这种障眼法容易使人忘记了壁画能力，直到在迷宫中绕一大圈，才突然发现一些非常不起眼的细节，继而恍然大悟。

无微不至

壁画能力的设计如此成功，也许就是依赖于对细节的调整。在变成壁画后，会有两大限制，一个是努力槽的时间限制，使得玩家只能在限定的时间内到达限定的区域。而另一个限制，就是在禁止进入的区域，利用了场景的小物件来阻隔。玩家碰到这些小障碍时自然就明白此路不通，而且在返回起点的时候，就会发现这两种限制调整得极其精确，往往在提示声效响起不久后，就会到达目的地，而努力槽也刚好就用光了，玩起来相当紧张。

本作的音乐非常动听，进入黑暗世界之后尤其让人热血沸腾，在海拉尔还有以往作品的曲目可供欣赏。另外值得一提的是，在变成壁画之后，背景音乐就有种类似单声道的感觉，相当有趣。而各种音效更是无微不至，加上60帧的流畅感，游玩起来非常爽快。

另外，本作中还有许多小游戏，不仅休闲有趣，而且成功挑战高难度的话，还可以获得相当可观的报酬。比如影子林克的对决，就用到了擦肩通信，虽然只是AI控制，但是要在限制道具数量的规则下战斗，一点儿也不简单。这些小游戏和高低差场景一样，都活用了3DS的各种机能，在开启了裸眼3D后，场景的纵深感更加突出。

环环相扣

游戏前期的迷宫难度不算高，流程也都比较短，或许会让人觉得意犹未尽，但实际上整个游戏世界的设计内有乾坤。一旦到了支离破碎的罗拉尔之后，冒险就不再轻松了。罗拉尔世界崩坏后，分成了7个板块，板块之间产生的裂痕就是穿越世界的通路。到了游戏中后期，玩家要不断地在两个世界之间来往，才能发现一些看似无法进入的区域。

最令人佩服的是，大量的谜题融入了两个世界的野外地图，形成巨大的迷宫。玩家必须在光明和黑暗世界之间不断穿梭，玩家的每一分钟几乎都是在巨大的世界迷宫中探索，这一过程贯穿了整个后期游戏流程，还伴随着大量的收集要素和新发现，因此寻找迷宫的入口本身就是一次趣味十足的连环解谜，刚好弥补了前期迷宫层数不足的问题。

总结

这次开发团队打破了系列作品中一些固有的设计理念，使得新的创意在这款续作身上的表现堪称完美。这是一款精心打磨而成的游戏，非常值得一试。相信其高超的关卡设计和无处不在的细节都一定会让您惊叹不已。





文 初心者 美编 心の永恒

攻略透解 GUIDE THROUGH

《塞尔达传说 众神的三角力量2》继承了前作的世界观，从表面上看，甚至整个地图都给人似曾相识的感觉。但只要接触到谜题的部分，就会发现截然不同的构造。这次林克将变成壁画，从而移动到意想不到的地方，获取墙壁上的物品，或者躲避敌人的攻击。为了充分发挥这种能力，这一作的部分谜题将不会局限于惟一的解法，只要调动想象力，就能发现与众不同的攻略路线。本攻略将详解主线谜题，并提供收集要素的位置，以便参考。

塞尔达传说 众神的三角力量2	Nintendo	动作角色扮演
3DS ゼルダの伝説 神々のトライフォース2		日版
2013年12月26日	本地1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
A	确认/对话/变壁画/抓物品
B	取消/挥剑攻击/长按蓄力后松开使出回旋斩
Y	使用、选择道具1
X	使用、选择道具2（需剧情开启）
十字键	视野/光标
摇杆	移动
L	冲刺（需支线开启）
R	防御
START	暂停，回标题画面
SELECT	道具一览
L+R+START	复位游戏

界面说明



下屏界面的部分按钮一开始并未显示出来，要在前期事件后才会逐渐增加。

1. 努力槽
2. 目前可进行的操作（壁画、举物品等）
3. 缩放地图
4. 地图上剩余的章鱼数目
5. 设置地图标记
6. 飞行
7. 重要物品
8. 可用道具
9. 切换世界地图
10. 装备中的道具

点击10的位置，可快速切换道具。

重要物品



剑

按B键可以挥剑，长按可蓄力，被击中时蓄力会中断。蓄力时会一直攻击前方，蓄力完毕松开B键施展威力较大的范围攻击。拿到大师之剑后满血时会发射光波。在游戏中后期可以获得大师矿石（マスタ－スト－ン），带到海拉尔铁匠师傅处升级剑。之后再到罗拉尔铁匠师傅处升级到等级3。

©Nintendo

衣服和盾牌

在卡卡里克村里西边的道具店可以买到第一块盾牌，按住 R 防御。防御成功时会弹开，要注意避开悬崖等位置使用。

升级后可以抵挡魔法攻击。在后期流程中，会拿到防御力 2 倍的蓝色衣服，之后还会有防御力 4 倍的红色衣服。

其他

●能力

拉维欧的手镯：可以变成壁画。

力量手套、怪力手套：举起岩石。

天马靴：按 L 冲刺，冲刺途中相当于攻击。可以用摇杆急停。

佐拉的脚蹼：可以游泳。按 B 加速，按 A 潜水。

蜜蜂徽章：蜜蜂会成为同伴。

努力的秘诀：努力槽 1.5 倍。

●收集品

心之碎片的数目、卢比、章鱼、恶魔尾巴、恶魔之角、恶魔肝脏、大师之石

拉维欧的道具



本作的可用道具大都可以在游戏初期租借到（入手脚蹼后或者激活赫布拉山存档点后），林克倒下时就会没收，需要重新租借。

道具要在章鱼妈妈处升级，帮她找到足够的小章鱼，就能选择道具升级。

道具一览界面中，可移动滑块，缩小快捷切换时的道具范围。长按 X 或 Y，可以使用道具的瞄准功能。

弓箭：升级后一次可射出 3 发。

风杖：短暂升空，吹走地面方块和火炎，使周围敌人眩晕。升级后范围增加，追加攻击效果。

锤子：砸木桩、滚石、机关等，升级后震荡范围和攻击力增加。

炸弹：炸开部分机关，如堵塞的木头、石头、水晶机关等。升级后爆炸范围和威力增加。

回力标：使敌人眩晕，可以取得远处的物品，激活机关。升级后可连续投出 3 个。

钩链：使敌人眩晕，可以取得远处的物品，激活机关和拉动把手，对着木桩或木墙发射可移动。升级后射速增加，追加攻击。

沙杖：攻略流浪者基地后出现沙杖。在沙地使用，可制造相当于墙壁的沙柱，每次只能制造一处。升级后取消沙柱消失的限制。

火杖：发出有高度的火炎，会烧到自己。升级后火炎变大。

冰杖：从上方落下冰块，可击中机关和高处的敌人，也可以灭火和固定岩浆。升级后同时落下 4 块冰块。

其他道具

油灯：装备后照亮黑暗的房间，用来点着灯座。可在大决斗道场小游戏中升级。

空瓶子：空瓶子有多种用途，可以容纳红心、苹果、青苹果、魔法婆婆的药水、牛奶吧的牛奶、蜜蜂和妖精等。空瓶子的位置：①卡卡里克村露天商②海拉尔桥底下的鸟叔③赫布拉山的遇难者（高级牛奶任务）④罗拉尔空屋子的宝箱⑤在大妖精泉丢 3000 卢比

捕虫网：发现蜜蜂时捉到并放进空瓶子，送给蜜蜂之家的大叔，普通蜜蜂可以换到 50 卢比。如果运气好捉到黄金蜜蜂，就可以换到蜜蜂徽章（往后则是 300 卢比），之后出现的蜜蜂都会变成随从自动攻击敌人。利用空瓶和捕虫网就可以循环利用蜜蜂了，不过蜜蜂要在过场前收起来，否则会自动消失。在大决斗道场小游戏中升级后攻击力变成 8 倍。



提示眼镜：从卡卡里克村向北走可以找到帐篷，里面的占卜师会赠送提示眼镜。占卜师还会告知接下来应该去哪里冒险，注意他会直接收费，一次 20 卢比。在部分关键谜题的位置，装备眼镜后会看到幽灵，支付 3DS 游戏币获得提示。

系统

风见鸡

风见鸡即风向标，是游戏中的存档点，找到风见鸡后记得要激活，然后存档点就会记录在小地图上。在小魔女出现后，还能当传送点使用，非常方便。



补给

1. 破坏草丛和陶罐会掉落红心，是最便利的补给方法，用回力标等道具或发射剑波割草效率更高。红心可装进瓶子。另外，墙壁上也会有红心。

2. 固定地点的妖精。小妖精可以回复 5 心，大妖精可以回满血。如果看到粉色小妖精，最好用捕虫网捉起来收进瓶子里，关键时刻可以原地复活。

3. 拿到魔物素材后，到魔女的药房，可以换到补给药水，需要空瓶子。

4. 苹果，拿到飞马靴后，撞上自家左边的苹果树。回复 1 心，可以装进瓶子。

5. 牛奶店，每次回复 5 心。

6. 心之碎片和 BOSS 战后的心之容器。

卢比

卢比是游戏内的货币，有多个种类：绿色为 1 卢比，蓝色为 5 卢比，红色为 20 卢比，紫色为 50 卢比，白色为 100 卢比，黄色为 300 卢比。破坏陶罐、草丛、石头等，或者进行战斗、打开宝箱、变成壁画、玩小游戏都可以获得卢比。

影子林克

在开篇可以使用剑之后，到卡卡里克村西边老爷爷那里，开启擦肩通信。当擦到其他玩家时，就可以到各地的风见鸟旁边寻找影子林克挑战了。战斗时只能使用当前装备的道具，中途无法更换。挑战前后血量和用掉的道具会自动恢复。

自己的影子林克也是在老爷爷处设定，道具越好、林克越强，胜利后的卢比报酬就越高，但输掉之后影子林克就会消失，而挑战的成就项目可以在记录列表看到。

小游戏

海拉尔：①卡卡里克村的宝箱屋，付 50 卢比，从两个宝箱中抽其一。②卡卡里克村北边的极限卢比，在时间内获得尽量多的卢比。③躲避鸡，在一定时间内躲避飞来的鸡。④天马快跑。在风之馆东边的赛跑兄弟处接任务，在时限内跑到目的地。

罗拉尔：①流浪者之村的宝箱屋，付 200 卢比，抽取 3 个宝箱。②流浪者之村西南的极限卢比，场地难度更高。③铁匠铺南边的章鱼球场，用摇杆上下控制高度，以击球速度控制角度，限定击球次数内击中乌鸦或陶罐获得卢比。④死亡山脉顶端的痛快大决斗道场，杂鱼连战，共有 50 层，可获得升级油灯和捕虫网。

世界地图



●图例 心之碎片 小章鱼 裂痕 空瓶子 大师之石

收集

心之碎片

林克的血量以心形表示，每颗心有四格，每收集到 4 个心之碎片，就可以增加林克的一颗心。心之碎片共有 28 个，位置罗列如下。在各个节点尽快收集，就能轻松不少。由于路线不固定，主线攻略中就不再赘述心之碎片的位置了，另外也可以参考本攻略的大地图。

海拉尔

■地下墓地迷宫后

・卡卡里克村西北的井中，需要力量手套。

・迷你游戏“躲避鸡”，成功挑战高难度。

■东之神殿迷宫后

・连接墓地和教会的地下通道，从小钥匙宝箱处进墙向右走。

・迷途森林里，在朽木通道变壁画移动后找到。



・铁匠铺北边，在外墙变壁画绕到屋后向北走。

・佐拉之乡以南的瀑布后面的洞穴里，需要脚蹼。

・海拉尔城外围东侧，需要力量手套。

■拉维欧商店开业后

・迷你游戏“极限卢比”，获得 100 卢比以上。

・草原区域的神祠的东北方，有石像包围的地方，即草原东南方，有 2 尊石像的地方，把这里的墙壁炸开，进入洞穴。

・东之神殿以南，炸开有裂缝的墙壁进入洞窟。

・东之神殿，东南的木桩包围的地方，用锤子砸。

・赫布拉山，赫拉之塔以西，变壁画可以找到。

・赫布拉山，通往矿山的洞窟内。需要锤子。

・迷你游戏“天马快跑”，65 秒内通过。需要天马靴。

■罗拉尔开放后

・从里世界返回表世界时，从裂缝进入卡卡里克村上锁的屋子。

・从里世界墓地的裂缝进入表世界墓地高台的洞窟。

・死亡山脉顶峰的浮岛，在里世界通往冰之遗迹的洞窟进入浮岛，穿过裂缝。需要风杖。

・铁匠铺下方的洞窟。需要怪力手套。

罗拉尔

■罗拉尔开放后

・迷你游戏“章鱼球场”中获得 100 卢比以上。

・迷你游戏“宝箱屋”中随机出现。

・迷你游戏“极限卢比”中获得 150 卢比以上。

・暗之神殿的西边，有巡逻的通道。（完成暗之神殿后巡逻会消失）

・水之神祠以东的洞窟，用炸弹花炸开大岩石。

・骷髅森林南边的建筑，进墙一直走。

・骷髅森林以东，废墟的屋顶上。抓住鸡从东北的悬崖滑翔到达。

・龟岩迷宫连接的湖中。

・在“痛快！大决斗道场”中完成中级者挑战。

■入手沙之杖后

・恶魔沼泽北边高台，从海拉尔的裂缝进入。

小章鱼收集

在海拉尔林克家东南，有路牌和被石头封堵的洞穴里，会看到章鱼妈妈。在世界各地找到迷路的小章鱼（靠近会有吱吱的叫声），小章鱼共有 100 只，两个世界各有 50 只，还给她之后就可以选择已购买的道具来升级。每 10 只可以升级一件道具，全部收集完并升级完全部道具后，就会提高回旋斩的威力。



海拉尔

赫布拉山		
地点	说明	方法
赫拉之塔东边	寻宝机关的东边悬崖	壁画
赫布拉山第二个洞穴外	外面的宝箱东侧墙壁	壁画
赫布拉山的风见鸡的东南方	岩石下	手套
矿石场途中	登山家遇难的位置下面的岩石下	手套
矿石场西边	吊桥西边的岩石下	手套

教会、佐拉之乡		
地点	说明	方法
教会西南的悬崖	无	壁画
教会东边的悬崖	从教会进入罗拉尔，返回海拉尔墓地北边梯子上方	壁画
魔法婆婆的家	家中墙壁	壁画
魔法婆婆的家的西南河流	在桥下潜水	脚蹼
魔法婆婆的家的北边悬崖	河流的梯子北侧	壁画
佐拉之乡南边	在河流中潜水	脚蹼
前往佐拉之乡途中的山谷	有梯子的低地	壁画

迷途森林		
地点	说明	方法
占卜馆的墙壁	左侧外墙	壁画
占卜馆东边的池子	潜水	脚蹼
矿工家南边的山崖	无	壁画
赫布拉山	从矿工家附近的隧道进入赫布拉山，搬走挡路的岩石，出洞穴后的山崖	手套、壁画
卡卡里克村北边入口	搬开大岩石里面的小岩石	手套
迷途森林的路牌	在路牌西边割草出现	无
迷途森林的路牌东边	穿过木头通道右侧的岩石下	手套
迷途森林的路牌东南边	有宝箱的位置附近的树上	天马靴

东之神殿		
地点	说明	方法
弓箭标志的东边	无	壁画
弓箭标志的东南	树上	天马靴
河流裂痕东边	最右的树上	天马靴
西北裂痕东南	石柱裂痕的东南的尖石上	天马靴
西南的桥附近	西南河流下潜水	脚蹼
东南山崖上	在裂痕东侧的山崖进墙向南移动，找到大岩石	壁画、手套

海拉尔城		
地点	说明	方法
自家	背面墙壁	壁画
自家东北	自家苹果树东北的树上	天马靴
自家和海拉尔城之间	河流前的T字路口，吹开地面	风杖
铁匠铺西北	吹开地面	风杖
铁匠铺北边	夹道有两棵树，左边那棵	天马靴
海拉尔城西边	西侧树上	天马靴
森林空地	北边树上	天马靴
森林空地南边	从罗拉尔棒球场南进入海拉尔，岩石下	壁画、手套

卡卡里克村		
地点	说明	方法
村的东北房屋	将东北有栅栏包围的草割掉	无
村的东北房屋	抓着鸡从北侧山崖飞到屋顶，岩石下	手套
房屋的庭院	制造沙柱	沙杖
鸡场东边	村南栅栏的东边树上	天马靴
极限卢比小游戏	玩小游戏时西南的墙壁	壁画



风之馆		
地点	说明	方法
章鱼妈妈洞穴外	无	壁画
风之馆南	浅水包围的地方下潜	脚蹼
风之馆东北	吹起风之馆背后的地板	风杖
风之馆东边河流	在梯子西边潜水	脚蹼
赛跑兄弟的弟弟南边	从高台进墙向南，岩石下	壁画、手套



自家以南		
地点	说明	方法
自家以南	有石像的地方，被河流包围的石像	天马靴
寻宝机关的洞穴东边	从自家向南走到被河流包围，有岩石堵住的洞穴，在东边的河流中	脚蹼
东南方洞窟	东南方有两座塔的地方放炸弹，进入洞窟深处	炸弹

沙漠神殿		
地点	说明	方法
北方沙漠	从神殿附近楼梯下来向南走一步，向东制造沙柱	沙杖
神殿南边	在正南方制造沙柱	沙杖
东边岩石下	在北边有裂痕、东边有木桩的山崖，有两块岩石的位置	手套

罗拉尔

冰之遗迹		
地点	说明	方法
大决斗道场西边	有木桩的岩石下	手套
大决斗道场西南	山崖上只有一个骷髅的落脚点的骷髅下	无
死亡山脉西边	吊桥西边的岩石下	手套
死亡山脉入口南边	在山崖进墙到达	壁画
死亡山脉	从海拉尔进入死亡山脉裂痕向左的落脚点，骷髅下	无
冰之遗迹背后	北侧的墙壁	壁画

骷髅森林		
地点	说明	方法
矿工故居	矿工故居南边的树上	天马靴
矿工故居南边	V字形排列的树之间的花丛	无
东南	矿工家以南第二个地图，低地下的墙壁	壁画
入口的路牌	西边的墙壁	壁画
长老故居	西边的墙壁	壁画
南边入口	有岩石的入口，搬开岩石	手套
西边的塔以东	砍掉西边有裂痕的建筑东边的草丛	无
东北的骷髅	东北草丛中的骷髅	无

暗之神殿		
地点	说明	方法
暗之神殿东北	南边有裂痕的高台上，砍掉草丛	无
暗之神殿东北的瀑布	从东边进入，面向山谷有瀑布落下的地方	无
暗之神殿北边的瀑布	北侧有瀑布的西南方的河流里	脚蹼
东南的山崖	在北边梯子上进墙向西来到山崖上	壁画
南边的河流上的树	河流的裂痕上方的树左边	天马靴
大量石柱的地方	西南的树上	天马靴
石柱裂痕以南	有裂痕的石柱南边，尖石上	天马靴
暗之神殿前的迷宫	入口正北边的墙壁	壁画
暗之神殿前的迷宫	中央附近的楼梯墙壁	壁画
西北的瀑布下	河流中	脚蹼

墓地		
地点	说明	方法
墓地北边的山崖	无	壁画
东南的树	撞树	天马靴
西北的岩石	教会遗迹西边的岩石下	手套

恶魔沼泽		
地点	说明	方法
风见鸡北边的山崖	在风见鸡北边下去，进墙到风见鸡侧边山崖	壁画
西南的湖	潜水	脚蹼
东边岩石下	在假面鸟大叔附近的裂痕南侧，两块石头下	手套

龟岩		
地点	说明	方法
东南山崖	无	壁画
东北河流的西侧山崖	河流北边的洞穴以西，骷髅下	无
西北山崖	湖畔商店的南边山崖	壁画
龟岩入口东边	在有妖精的出口的旁边潜水	脚蹼
湖的西南	上岸后的大岩石下	手套

罗拉尔城、流浪者之村、空屋		
地点	说明	方法
罗拉尔城	东南城墙	壁画
城堡东南	树上	天马靴
占卜馆西边	岩石下	手套
空屋墙壁	空屋（自家）西侧外墙	壁画
空屋东北	东北背面山崖	壁画
空屋西北	岩石下	手套
空屋南边	有塔的区域北边的墙壁	壁画
空屋南边	有塔的区域南边的3座塔正中	天马靴
炸弹花	第一次攻击后炸出	无
棒球场	砍掉西南的草丛	无
棒球场南边	从海拉尔的裂痕进入	壁画
极限卢比广场	西北的墙壁	壁画
流浪者之村	牛奶吧东边树上	天马靴
流浪者之村	西边断壁后	壁画
水之神殿北边的湖	在有石头包围的地方下潜	脚蹼

寻宝机关

寻宝机关是专门运用某些道具或技巧的谜题，非常有挑战性，里面会有 100 卢比以上的宝箱。



■东之神殿的入口西边

1. 用壁画通过铁栏杆。
2. 下来寻宝猎人的位置。
3. 第一级用壁画通过。
4. 第二级之后，在壁画状态下来到移动平台，在低位的时候出来。
5. 重复来到宝箱前。

■卡卡里克村东南的森林以南

1. 从罗拉尔箭头状的森林南侧洞穴的南边裂痕进入海拉尔。
2. 进入海拉尔后来到北侧的洞窟。
3. 抓起入口的鸡跳下去拿卢比。滑翔途中可以丢掉鸡，加速下落。平台下有传送点可以上来。

蓝色：不用鸡，直接从北侧跳下去。

红色：从南侧跳下去。

紫色：从东北侧跳下去。

白色：从北侧跳下去，避开风之后向着中间跳。

■墓地东北

1. 炸开洞窟入口的石头
2. 从入口的高台 A 进入北侧的移动墙壁 B 待机。
3. 中途经过 C 平台，移动到东侧的移动平台 D。
4. 移动平台向东运动，从东侧的墙壁缝隙穿到背面，向北上楼梯。
5. 向西走，进入南边的墙壁 E，从缝隙移动到西侧的移动平台 G，来到中间踩机关 C。
6. 站到南边的移动平台 B 上，打中两个水晶，从左或右边移动平台到角落 F，进墙一直到北边出来到 J 的位置，向南走拿到宝箱。

■自家南边（需钩链、回力标）

1. 在水池旁搬开洞口的石头进入。
2. 在钩链的标志前，乘木筏，用钩链向东移动。向北击中水晶。
3. 来到回力标的标志处，在楼梯附近向北用回力标，移动到水晶的南边，打中水晶。
4. 向北游，踩到房间正北的按钮，从墙壁东侧向南用回力标，向北移动，打中水晶。
5. 在北侧乘木筏，用钩链来到西边，打中水晶。
6. 用钩链向东打中墙壁，向北打中宝箱旁的墙壁，拿到宝箱。

■赫拉之塔东边（需钩链）

1. 用钩链从东边矿石场过桥，找到东边的洞穴进入。
2. 利用钩链移动时，撞到墙壁的瞬间变成壁画，移动到西北的高台上，用钩链拉出把手，中央出现金属网。
3. 从金属网向北移动，利用壁画来到东边高台，踩机关后宝箱西侧平台移动。

4. 用西边的移动平台来到中央的高台。

5. 在高台T字位置左侧部分，向西用钩链进墙，向南来到移动平台，到达中央的宝箱。

■恶魔沼泽东边（需沙杖、风杖）

1. 在带着面具的大叔东边的洞穴里。

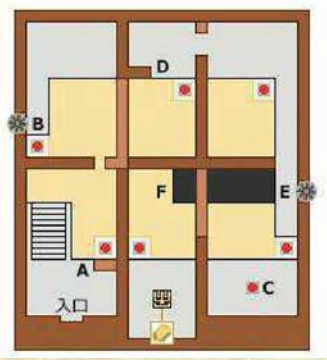
2. 踩下地面6个按钮。

3. 在A处用沙杖，向北走。

4. 在B处用沙杖和风杖，飞到对面。

5. 踩C的按钮，

6. 在D用沙杖后，到E用风杖，飞到F的沙柱上，向南拿宝箱。



■空房子西北（需天马靴）

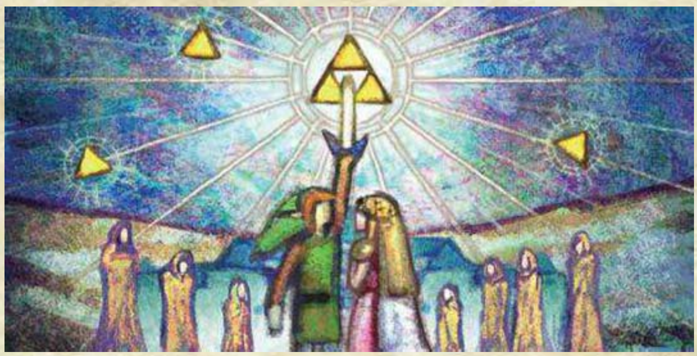
割草后发现洞穴，掉下去。打中角落的水晶，顺时针冲刺到最高层。可以用炸弹打水晶，节省一点时间。

主线攻略

在开始游戏前，从3个存档位置选择其一，点击第一个按钮，可以改变主角的名字，然后开始游戏。读档时，可以看到游戏的进程，下屏增加复制存档和删档的按钮。

小地图上显示的小红叉，代表了下一个必须前往的目的地，而在游戏开篇完成之后，攻略的顺序就比较自由了，而下文也会提到各迷宫必备的道具。

游戏的主线剧情对话中会有选择项，但无论选哪个都是可以的。由于本作采用了自由度较高的开放式地图，主线攻略以必要的解谜和背景故事介绍为主，而大地图的收集部分已在主线攻略之前集中罗列。解谜途中的难点会以★标出。



序章

林克在噩梦中听到了敲门声，原来是铁匠师傅的儿子古利来喊他起床了，身为学徒的林克一刻也不敢耽误。走出门，对着家旁边的风向标（风见鸡）按A键，就可以存档。如果长时间游玩，存档后会提示建议退出游戏休息一下。存档后，一路跟着古利，来到西北方，进入石梯上的铁匠铺，剧情后拿起桌上的剑。

教会和墓场

向东走到海拉尔城堡，在南边正门跟守门士兵对话，得知剑的主人偷懒去了城堡北边的教会找修女了。于是向北来到教会，在进门前先在左边存个档吧。



教会内发生了意外事件，守墓人把希望寄托给林克，于是临危受命的林克将手上的剑据为己有。接着来到东南的墓地，在中间较大的墓碑处按住A向前推开，进入地下墓地。

墓地一片漆黑，将挡路的陶罐打破，直走一小段就能看到宝箱，打开后获得油灯。装备油灯后，点着周围的底座即可照明，将门前的两个底座点着，出口开启。

在下一个房间向西，拿到地面的20卢比宝箱。走上平台，然后向东拿到小钥匙。向西折返，打开门，进入第3个房间就不能回头了。

消灭房间里的所有幽灵，前方的门开启。进入第4个房间，拉出墙壁上的机关，进入教会。

目睹了修女被反派变成壁画的惨剧，要找的兵长也早就被塞进了墙壁。看来这个名叫尤伽的法师是想利用七贤者的后代解开大魔王伽农的封印。然而敌我实力悬殊，林克只能眼睁睁地放虎归山。

醒来后已经是在自家里，自称拉维欧的不速之客说自己找不到住处，想临时借用一下这间“空房子”。在他的苦苦哀求之下，林克收下了一只古旧的手镯，也收留了这个神秘人，然后就被他催促着出门了。



海拉尔城和卡卡里克村

向北来到海拉尔城堡正门，守门的士兵以为林克是为了见公主一面而说谎，惊动了公主的乳母殷帕的注意，她认为林克遇到的事情跟最近出现的奇怪壁画有关，便批准了林克觐见公主的请求。



进入大厅后，在五张壁画附近稍作等候，殷帕就会通知林克。

调查大厅的壁画，可以看到故事的背景：“三角力量”，是众神赋予海拉尔王国的基石，据说只要获得三角力量，就可以实现任何愿望。正因如此，被欲望腐蚀的人们为了追求这种力量，在海拉尔这片土地上制造了数不尽的争端。

反复的争斗引起了王室的担忧，于是聚集了七贤者，让他们将三角力量隐藏于圣地。

恶名昭著的盗贼伽农多夫闯进了圣地，夺走了三角力量，变成了大魔王伽农，袭击了海拉尔王国。

传说勇者在公主的指引下觉醒，手握退魔之剑——大师之剑，与七贤者一同封印了大魔王伽农。

勇者封印伽农之后，三角力量一分为三，陷入沉睡。其一用于封印大魔王伽农，其一藏于海拉尔王室，最后一块，则埋藏于勇者的心中……这个传说至今仍在海拉尔的民间口耳相传。而七贤者的血脉依然存在海拉尔，殷帕婆婆正是其中一人。

向公主报告了事件后，公主深感不安，却束手无策。殷帕提议向萨哈斯拉勒长老寻求帮助，而公主则把代代相传的护身符托付给了林克。



城堡

1. 从 1 层进入城堡左侧走廊，有卢比宝箱。

2. 从大厅进入 2 层城墙，往南有卢比宝箱。

3. 城堡外围右侧尽头，有心之碎片。需要力量手套。

之后向西南来到卡卡里克村（カカリコ村），地图上小红叉显示的就是萨哈斯拉勒长老的住处。

从右边门进去，找到长老。长老说刚好把自己的弟子阿斯法尔派到了东之神殿，而阿斯法尔恰恰是七贤者的末裔之一。整备好之后，就出发前往东之神殿吧。

卡卡里克村



1. 中央有风见鸟。

2. 露天商人处可以买到空瓶子。（100 卢比）

3. 获得空瓶子之后，在中央的蜜蜂之家处拿到捕虫网。（建议尽早完成可以赚钱）

4. 西边空地的老伯伯处，可以开启擦肩通信。之后自家左边会出现苹果树，拿到天马靴后撞树，就会掉下苹果。

5. 擦肩老伯伯身后是道具屋，最右边的盾牌（50 卢比）可以尽早买下。左边两个分别是逃脱果实（50 卢比）和麻痹果实（30 卢比）。

5. 道具屋后的山洞里，有卢比宝箱。

6. 东边的宝箱屋可以玩抽奖小游戏，两个宝箱只能打开一个，50 卢比一次，抽中获得 100 卢比，否则只有 1 卢比。

7. 锁着的房子里似乎一直有人在换衣服。

8. 南边牛奶店里有吟游诗人，10 卢比可以听一首背景音乐。20 卢比一杯牛奶，回复 5 心。拿到登山者的漂流瓶后要回来这里装满高级牛奶，到赫布拉山完成任务获得空瓶子。



9. 抓起这里的鸡跳崖，可以滑翔。

10. 北边的帐篷是占卜馆，拿到提示眼镜。

东之神殿

（必须弓箭）

卡卡里克村东边出来，便看到小魔女飞过。经过铁匠铺时，会看到古利的母亲在门前找儿子，这时如果去南边的树林包围的空地，就可以找到古利。古利似乎有着不可思议的亲和力，动物都爱聚集到他身边，不过他现在还不愿意回家。

继续向东走向小地图的红叉位置，发现通往神殿的必经之路上有过不去的机关，路牌上提示要找拉维欧。回到自家，选择弓箭的图标，借到弓箭之后，返回神殿机关那里。站到中间的高台上，向左右两个水晶射箭，开启大门。来到红叉的位置，存档后进入神殿。





1F

房间 1：踩下右下角的机关、射中中间门的水晶，分别打开两个入口。从中间的门进去，射中左边水晶，经过房间 1 取得 20 卢比宝箱。继续向北进入房间 2。

房间 2：躲避大铁球和右、左的两个小铁球，进入西北房间 3。

房间 3：强制战斗，用捕虫网会非常轻松。战斗后从左边门进去，踩按钮开右门。从北门返回，开宝箱，拿到指南针。★从宝箱底下穿过去，踩按钮，拿到卢比宝箱。进右门。

房间 2：从左边上楼梯，绕到平台最右边踩下机关，右门开启。进入房间 4。

房间 4：在中间高台依次射中左右水晶，拿到小钥匙宝箱。★平台下降时，向南走，进入隐藏的妖精房间。回到房间 2，从北门进去 2F。

2F

房间 5：踩按钮，出现强制战斗，猛砍即可。之后左右门开启，并出现传送阵，可回到迷宫门口出去存档。

向左走的房间 6：躲避铁球，踩下 4 个机关，拿到宝箱（魔物肝脏），右下门开启，可进入房间 8。

向右走的房间 7：利用盾牌挡箭，打破这里的陶罐，掉下宝箱，拿到魔物肝脏。走到平台的西南角，踩按钮开门。

房间 8：射中左边的水晶，登上升降台，射中上边的水晶，进入房间 9。

房间 9：走到循环的移动平台上，射中中间的四个水晶，掉下宝箱，拿到小钥匙。

房间 8：打开左边的门，进入房间 10，这场强制战斗需要用弓箭射骷髅，之后拿到大钥匙。从右下角进入房间 8，激活水晶。返回房间 8，在左边升降台射中水晶。

BOSS战

尤伽的魔法可以靠攻击打断，一种是十字型的闪电，在角落躲避，可以顺便射箭，另一种是墙壁喷火，会旋转逼近，都很容易躲开。还有一种绿色魔法会召唤士兵，是红心的来源。注意在他缩进墙壁的时候，要站在他的对面位置，接近的话他只会一直移动，不会出来。主要用弓箭攻击即可。

获得壁画能力

BOSS 战后，获得觉醒的拉维欧手镯，之后在墙壁前按 A，就可以变成壁画了。拿到心之容器之后，从墙壁出去继续探险吧。

自此，游戏中会出现新的紫色陶罐，打开后拿到努力瓶，可以补满努力槽。而在神殿外围，是看不到地图的，要靠壁画四处摸索前进。

■神殿外围3F

从 BOSS 房间裂缝处进墙，左边出去有卢比，然后再回去 BOSS 房间一次，从右边出去。来到下一级平台，拿到 100 卢比的宝箱。再次进墙来到左边，从升降台下去 2F。

■神殿外围2F

注意中途的伸缩通道，及时进墙。

■神殿外围1F

在摆动的墙壁处进墙，来到对面，进墙向左走，拿到50卢比宝箱；向右走，进入缝隙，回到神殿内1F。在最右边进墙，出去开宝箱，拿到100卢比。离开神殿。

野外地图更新



为了拿到大师之剑，必须收集3个纹章，其中的勇气纹章，便是塞尔达公主赠送的护身符，于是接下来的任务，就是要收集风之馆和赫拉之塔的两个纹章了。

这时大地图上会新增黑暗势力的士兵，用剑砍的话容易反弹，最好是用弓箭等道具来解决。

1. 来到之前古利所在的树林，可以找到他妈妈缝制的挎包，之后会开放道具快捷键X。这本应是古利亲自说要交给林克的物品，可是古利却不见了踪影。

2. 在回家的路上会看到拉维欧的招牌，林克的屋子已经变成了他的商店，现在就可以去租借道具了。

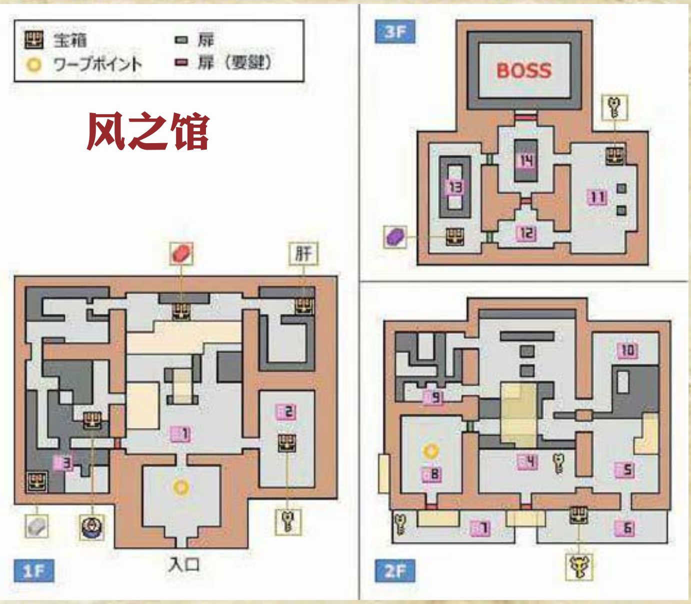
3. 在自家东边桥头会遇到飞天小魔女艾琳，下屏新增铃铛按钮，可以召唤小魔女，在风见鸟之间飞行。

4. 为了获得游泳的能力，要向东前往佐拉之乡（ゾーラの里）。在海拉尔城堡东北找到风见鸟和魔法婆婆的家，从东侧路牌进墙，向东北来到佐拉之乡入口的瀑布前，发现卡卡里克村的可疑男人仓皇逃跑，进入佐拉之乡对话，佐拉女王因为“光滑的石头”被盗而狂暴化。来到卡卡里克村，在北边看到疑犯，从他身边进墙，绕到他的背后即可得知光滑的石头被露天商人收购，然后拿到★天马靴。



5. 到村中央的商人那里用200卢比买到光滑的石头，之后回去佐拉之乡跟女王对话，获得★脚蹼，从此就可以在深水里游泳和下潜了。之后可以前往风之馆。

6. 来到西北边的矿工屋（ロッソの家），可获得★力量手套。之后可以前往赫拉之塔（ヘラの塔）



风之馆

（需要脚蹼和风杖，建议带弓箭或回力标）

在东南游泳找到风之馆。在门口使用风杖，踩按钮进入迷宫。

1F

打破陶罐，踩按钮，用风杖进入房间1。

房间1：进门打一下右边的水晶（也可以直接丢炸弹下去），绕一圈回来，进墙走到右边的房间2。

房间2：用风杖吹灭骷髅的火，击败骷髅后拿到小钥匙。返回房间1，开门进入左边的房间3。



房间3：在移动的板块上变成壁画，打开中途的宝箱拿到指南针。踩下风扇开关后，乘风飞到房间1。

房间1：踩下中间金属网的机关，射中右边水晶。飞到北边金属网，进墙来到左边房间。★进入房间3，变壁画，拿到西南角的宝箱。

房间1：拿到地面的宝箱，进入东北角的房间击中水晶，拿到魔物肝脏。之后吹到中间的大风扇那里，升上2F。

2F



房间4：往西南走，打破陶罐踩按钮。从东南的门进入右边的房间5，继续向南出去外围6。

外围6：拉动墙壁的机关，拿到大钥匙。要注意用风杖灭火。

房间5：上楼梯，回到房间4。

房间4：进墙拿到小钥匙。开启南边的门。

外围7：吹灭左边的火堆，拿到宝箱。拉动最左边的机关，飞到平台上，进墙到最左边踩按钮，拿到小钥匙开门进入房间8。

房间8：进入后强制战斗，注意把火吹灭，可以进墙躲避攻击。之后进入西北角的房间9，依次踩下左边、左边和上边的按钮，向东回到房间4，踩下最右边的机关，绕到房间10。

房间10：射中水晶并踩下机关，升到3F



3F

房间11：从东南角进墙，来到左边房间12，战斗后点着底座，进入房间13。

房间13：吹熄骷髅的火让它们全部掉下去即可，拿到卢比宝箱后，在下一个房间14进墙到对面，返回房间11，拿到小钥匙，然后去房间12开门，向北进入BOSS战。

BOSS战

这场BOSS战要攻击BOSS中间的眼珠，在眼珠露出来的时候，要用风杖使其眩晕，同时爬上去攻击。在BOSS眼珠藏起来的时候，会增加4层，可以用锤子攻击，每两次打掉1层，剩下一层的时候眼珠就会再次露出来。注意BOSS的旋转是不会造成伤害的，只会把人撞开。战斗后获得心之容器和智慧纹章。

赫布拉山 & 赫拉之塔

（需要力量手套和锤子）

拿到力量手套之后，就可以进入通往赫布拉山（ヘブラ山）的洞穴，经过隧道，最后登上山顶的赫拉之塔（ヘラの塔）。

赫布拉山



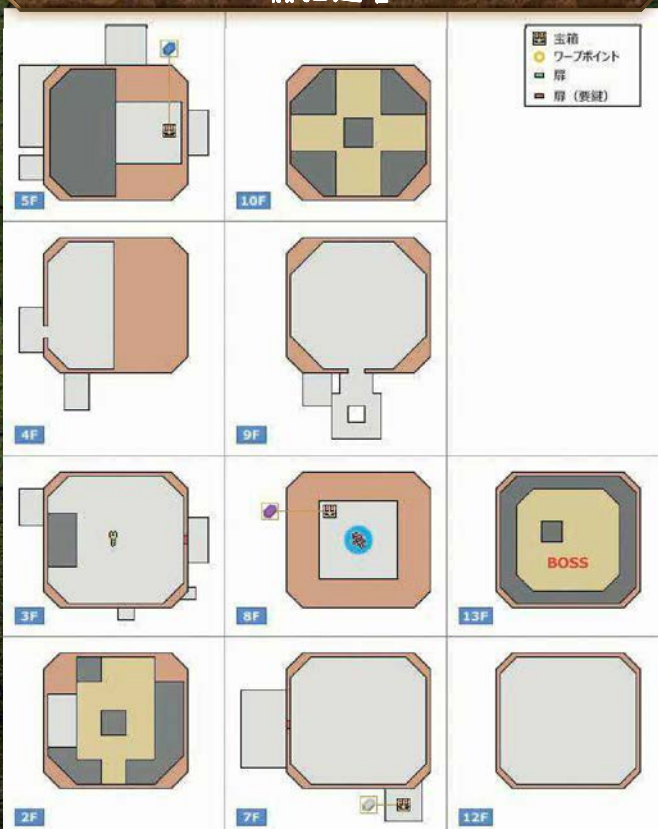
从矿工屋东南方向有小石头挡路的洞穴口 A 进入，出了隧道 B 后留意地上的阴影，小心不要被陨石砸中。这里会变石头的怪物可以用锤子砸死。在右上找到风见鸟存档后，进入洞穴 C。★入口左边的洞里有 5 卢比的宝箱；在右边变壁画进入后有妖精可以回复体力。

对付滚石可以用锤子、壁画或者风杖，途中的木桩要用锤子砸扁。在这里可以拿到 3 个宝箱（魔物肝脏和 20 卢比）；向左走到尽头出去，在 G 变成壁画，在 G 和 F 中间跳出，进入下面的入口向北走，拿到心之碎片。



按照图示字母顺序走，就可以来到 H 的位置，向东到达赫拉之塔。存档后砸木桩进去吧。

赫拉之塔





1F：用锤子砸笑脸，站上去就可以向上跳。这里的水晶是用来切换升降的墙壁的，墙壁可以站上去，也可以在上面变壁画。而乌龟也是用锤子砸翻或者风杖吹翻。在左上的平台进墙来到左边，然后走到门口陷阱那里进墙，向右走过陷阱，然后进墙一直穿过北边的窗口，拿到外面的 50 卢比的宝箱。

2F：用 1F 右边的大笑脸跳到 2F，从中间跌下去拿到 1F 的指南针宝箱。

3F：用 2F 左边的笑脸跳到 3F，进墙移动，站在移动的墙上，打水晶升到中间的平台拿小钥匙。打开右边的门，利用壁画和移动平台，绕到上下移动的平台，来到 4F。

4F：用道具消灭骷髅，同样站到移动墙壁上打水晶，拿到宝箱后从右边窗口出去。

5F：在西边升降平台那里变壁画到 6F。先向北后回到 5F，拿到一堆蓝色卢比，然后绕回来。

6F：战斗后会出现传送点。用平台升上 7F。

7F：砸烂或炸开有裂痕的地板，掉下去拿到 6F 的宝箱和小钥匙；从左边开门出去。在中间固定的平台进墙向右拿到卢比。从第二个移动平台可以上 9F；在右边跳下去拿到 100 卢比的宝箱。

8F：进入 9F，躲避飞起来的地板，然后落到 8F，有宝箱和妖精。传送回到 9F。

9F：从平台升到 10F。

10F：打到上下左右的 4 个水晶，出现笑脸，跳到 11F。至于怪物就让它们过来直接反弹掉下去就好了。

11F：拿到大钥匙，进墙拿卢比，来到左边开门出去。

12F&13F：注意陷阱，红心尽量保留到 BOSS 战备用。

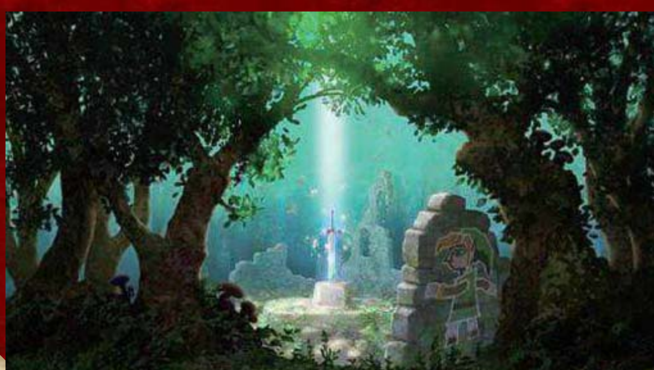






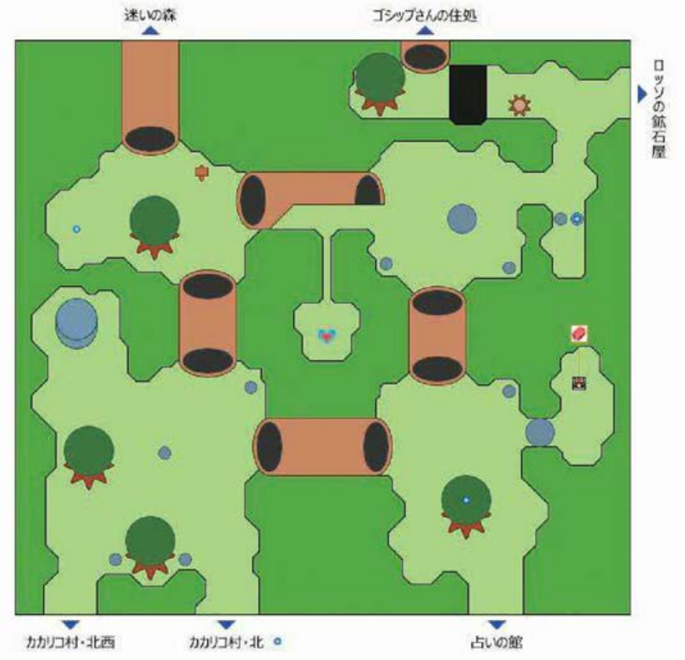
BOSS战

用锤子砸到任何部分，BOSS 都会大硬直，然后就集中狂砍 BOSS 尾部的红水晶吧。不过锤子本身的硬直也很大，要小心走位。后面阶段 BOSS 会狂暴 2 次，速度变快，硬直更短，注意用盾防御，血量低时就到 12F 吃红心，不过要小心陷阱，注意进墙。战斗后获得心之容器和力量纹章，自动离开迷宫。



●拉维欧在自家开始贩卖道具，第一件道具半价就可以买到，建议购买冰杖。同时下屏的快捷道具按钮开放。

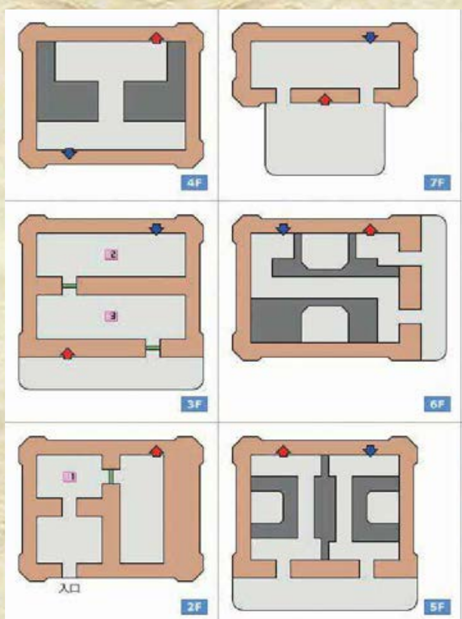
迷途森林



前往卡卡里克村西北的迷途森林（迷いの森），途中在铁匠铺和北边森林各拿到 1 个心之碎片。

在西北方进入空心树木，然后要玩一个找茬小游戏。第一次要跟着 1 只幽灵走，第二次要躲开 2 只幽灵，第三次要躲开 3 只幽灵。最后就会来到一片空地，向北走，拔出大师之剑。

海拉尔城



来到城门，剧情后走到门前按 B，砍破结界，然后可以选择是否存档。把东侧的心之碎片拿到手，准备进入城堡。这里的敌人比较多，建议带风杖、回力标或冰杖、锤子之类的控场道具，以免被围攻。



城内

进入城堡大厅，上 2F 出去城墙，之前中间无法进入的大门已经打开了，进入城堡内部。

前方的房间会强制战斗，流星锤的范围较大，注意防御和进墙。之后向东走上 3F，强制战斗，从左边高处进墙就可以来到右边打高台上的士兵。战斗后向南进入 4F，剧情后一路来到 8F，进入 BOSS 战。

BOSS战

尤伽会变成 3 张壁画，看准他的真身进墙的位置和移动的方向，提前准备攻击。打中真身就会中断他的魔法并硬直，否则会出现士兵。如果血量低，也可以故意打出士兵吃红心。记得在柱子变壁画躲避魔法，就能轻松通过。

城外

在 8F 城外向西走，进入塔内。一路来到书房，在墙壁前按 B，砍断布幕，进墙移动到裂缝之中。穿越之后向北进入罗拉尔城堡，观看剧情。

流浪者之村

里世界与表世界的地点和人物基本对应，但设定上完全不同。从里世界的铁匠铺来到西边的流浪者之村（はぐれ者の村），找到村中的裂缝，回到海拉尔上锁的房间，拿到心之碎片。

在北边两座石像处，调查左边的石像，所需的暗号在村里可以问到。选择暗号：细い道、深い暗、盗贼稼业，进入流浪者基地（はぐれ者のアジト）。

流浪者基地

（建议带风杖和炸弹）



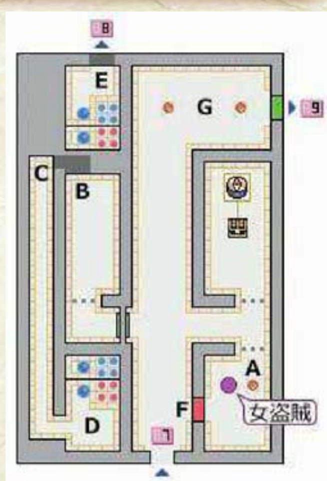
B1

一开始向前走，从西北的门进入的房间 2 内，有 50 卢比宝箱。然后回来起点，进入西边的房间 1。打中间的水晶，进墙到石像附近出来，把左边的石像拖出，分别推到左边和中间的地面机关处，然后进入右边牢房，打水晶，拿宝箱，向北走到有风扇的房间 3。从右边掉到 B2 的房间 4 的铁丝网上，拿宝箱。

B2

在下一个房间 5，登上第一个横向的传送带，在尽头进墙，移动到右下角，打高处的水晶。然后下来，把炸弹（没带炸弹的话可以利用这里的再生炸弹怪）丢到左边的传送带，炸到左边角落的水晶，南门打开。无视下一个房间 6，向北走到 B2 中间的房间 7。

进墙拿到指南针宝箱。在右边牢房跟女贼对话，打旁边的水晶，进入左门。在有炸弹怪的地方炸开前面的裂缝，进入暗道，利用活动墙壁升到屋顶，向北走到暗房，发生强制战斗。这里一旦被围攻就很容易死掉，要注意进墙和群体控制。趁怪物静止的时候走位到角落，等它们过来狂



砍之。拿到宝箱的小钥匙，回去开女贼的牢门吧。

营救路线

跟女贼对话，就能带着她一起逃，再对话一次，她就会站着不动，而进墙后她也会停下来。利用这一点来解开逃脱路线上的谜题，但千万不要让敌人碰到她，也不要让她跑丢，否则就要再走一遍。踩下牢房的机关离开，战斗后进入B3。

B3

一直走到有路障女贼过不去的地方，就进墙踩按钮。游泳找到墙上有铁网的地方，变成壁画从铁丝网后面出来，就能搭出通路。和女贼一起踩按钮，向南游到有把手的地方，拉出来之后积水退去。有升降平台的地方先把对面的敌人清理掉，然后用炸弹打水晶。出现敌人的地方会有2个地面机关，踩下后出现暗室，在尽头拿到大师矿石。

B1

一直到B1风扇房间3，让女贼站到一边，然后踩开关，连着她一路吹过去，小心不要自己掉下去了。

继续走又看到两个地面开关，踩下开关，墙壁后出现隐藏宝箱。

回到入口，向北走，踩按钮，进入移动的盾牌，拿到大钥匙宝箱。回到入口向右走，进入BOSS战。

BOSS战

在骷髅的盾牌上变壁画，然后就可以攻击其背面。在它不用盾牌的时候攻击它，就会再次伸出盾牌来，重复直到它丢掉盾牌之后，在场上绕圈走，就能躲开旋风斩。继续攻击，它会把头也丢出来喷火，注意走位即可。

● BOSS战后发生剧情，调查壁画拿到沙杖，不过马上会被拉维欧回收。拿到沙杖，就可以去沙漠神殿了。（建议先攻略水之神祠拿到蓝色衣服增加防御力）

炸弹花屋

（建议带钩链）



炸弹花屋（**バクダン**花屋）在罗拉尔的东南，进去花屋对话，花费200卢比，在花屋右边的炸弹花前面按A键带走炸弹花，之后就可以到处炸大裂缝了。炸弹花受到攻击会爆炸，中途冲刺或者进墙，它就会停下来，不过进墙后过场、进入房间或穿梭世界的时候会消失。



■炸开花屋左上的大裂缝，进去可以用200卢比回复。

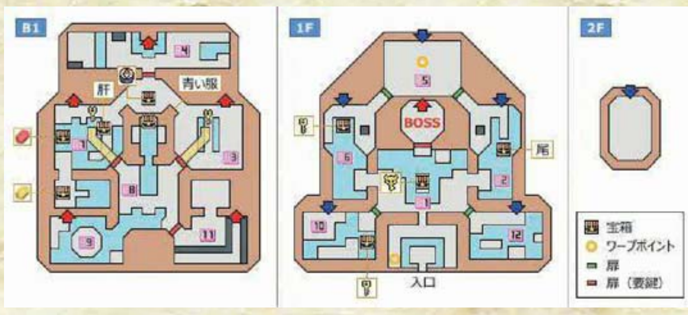
■然后带炸弹花去东南有宝箱的小山前，炸开洞窟进去拿到100卢比。洞窟前有裂痕，



回去海拉尔后向东，进入裂痕到罗拉尔，用钩链射木桩拿到100卢比。

■炸开水之神祠东边的洞穴后有宝箱，拿到100卢比、300卢比、心之碎片。

水之神祠



（需要钩链，建议带冰杖）

从空屋（位置相当于海拉尔的自家）向南前往水之神祠的路上，在西边墙壁有个洞窟，进去看到之前的女贼，可以拿到100卢比宝箱。

炸开水之神祠（**水のほこら**）前面的岩石，从北边上来，用钩链射中木桩，存档进入神祠。

1F

进去之后用钩链拉出对面的机关，游泳上来之后，可以跳到机关上面拿卢比。

房间1：这里的海螺怪要用钩链拽出来打。然后向西进入房间6。

房间6：游泳向北进入B1。



B1

房间7：利用钩链打怪和在木桩之间移动（斜向），拿到左右宝箱。在右边楼梯上去，用钩链够到小钥匙。进入南边房间打死海螺，捡起螺壳，砸中水晶，拿到300卢比；进入东北房间拿到宝箱里的指南针，向东进入房间3。

房间3：利用木桩移动，避开水流。击中南边的水晶，水流停止，上楼梯拿到小钥匙。回去开北门，进入房间4。

房间4：打中西北的水晶，再打中东边的水晶，上楼梯进墙，利用水流冲到西边。用炸弹或者周围的骷髅头丢中左边角落的水晶，进入北门来到1F。

1F

强制战斗：小心电击，大水母打死后会分身成许多小水母，可以利用周围的骷髅头丢死它们。战斗后出现传送阵，进入西边的门。踩按钮，炸开地板，掉到B1。

www.dooland.com

B1



开门进入下一个房间8，站到标志处用钩链拉机关，水位下降。★跳下水，向北走，潜水躲过陷阱，拿到蓝色衣服。

返回后进入房间9，躲避中间的激光，同时拉动左边的机关开门；拉动右边的机关会出现许多蛇。从西北上去1F。

1F



踩右边按钮，在左边标志处用钩链，撞到墙壁的瞬间看到提示就按A键，进墙来到另外两个标志处，站到右边的标志上，拉动机关2次，水位升到最高，拿到右边的小钥匙宝箱。



拉动机关，降到2级水位。向东走，如果有冰杖或风杖的话，这时就可以从大宝箱的四角上岸，熄灭周围的火焰，拿到大钥匙。继续向西进入房间，拿到宝箱的小钥匙，从右边掉到B1。

B1



房间11：开门消灭所有海螺，北边有暗门，进去有妖精。战斗后用钩链来到对面，上1F。

1F

从左边进墙，来到中间的水阀降低水位，踩下北边的机关，然后依次在右边和中间水阀提高水位到最高，最后从西北门出去。打破大门右边的骷髅，发现机关。如果之前没有拿到大钥匙，就在左边水阀降低水位灭火，之后拿到右边房间的宝箱，回来打BOSS。

BOSS战

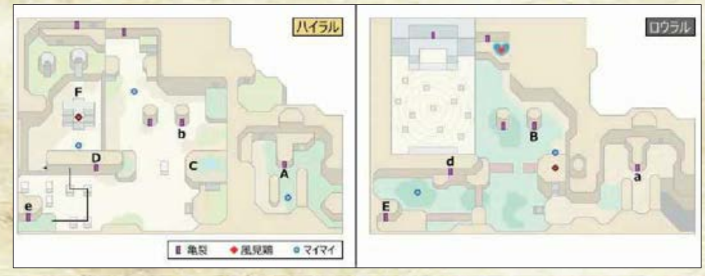


第一阶段，用钩链抓眼珠，可以连续抓过来再打。全部眼珠打掉之后，进入第二阶段，利用墙壁或绕圈走就能躲避攻击，用冰杖击中的话BOSS会有大硬直，建议带上。

BOSS战后向北拿壁画，剧情后回到迷宫入口。

恶魔沼泽

（需要沙杖和炸弹）



寻找沙漠神殿入口

回家入手沙杖和炸弹，从海拉尔的西南（相当于罗拉尔的水之神祠附近的位置的西边）小路进入，找到中间的裂痕A，进入罗拉尔的恶魔沼泽。

向西找到风见鸡，然后在北边裂痕B回海拉尔，在北边利用沙杖和壁画找到裂痕，做出沙柱，将炸弹放到沙柱上面炸开裂缝，进入罗拉尔拿到心之碎片。

返回海拉尔，★从东边楼梯C处开始，用沙杖来到西南的裂痕D，进入罗拉尔后向南一直走到另一条裂痕E，再次回到海拉尔。按类似逆时针的顺序和方向使用沙杖，最后进墙来到沙漠神殿的入口F。



沙漠神殿



（需要沙杖）

留意地上有沙的区域，主要利用沙杖制造沙柱，相当于墙壁通路，还能支撑物体、挖出敌人和宝箱。



1F

在沙柱上变壁画，拿到宝箱，进入北门后，从右边进墙躲避激光。在下一个房间，同时打中4个水晶后，利用沙柱躲避激光通过。



将地面的石像移动到高台突出的位置，然后在高台上面制造沙柱，把石像拖过来，压住高台的3个机关开门。

进门踩按钮，向西走，强制战斗中用沙杖逼出怪物并消灭，掉落宝箱。之后向北走，拿到西南角7的指南针宝箱之后，把墙上的机关拉出，返回就能拿到另一个小钥匙宝箱了。打开东边的门进入2，拉出北边的机关，制造沙柱，踩到北边的地面机关，接着在左边制造沙柱，进墙拿到右边的大宝箱，★获得怪力手套。



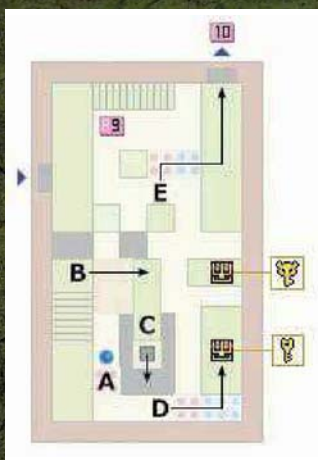
回到刚才有大石头挡路的西南边的房间5，开宝箱拿到小钥匙，从左边门出去，进入2F。

2F

用盾防御飞起来的地板，之后逼出沙里的怪物，战斗后出现传送阵。

进墙向东走到房间9，绕到西南的楼梯上去制造沙柱，将下面的石像顶上来并拉开，从东南的活动平台上去拿到小钥匙宝箱，然后从东北门出去。

来到房间10，制造沙柱支撑铁球滚落，砸开3个立方体。挖出东边宝箱和南边暗室宝箱后返回上一个房间9，拿到大钥匙宝箱。在房间9向南找到有妖精的暗室。



向西回到中间的房间，进入西侧部分。从地面右边暗道向北走，挖出岩石下的宝箱。然后回来制造沙柱从南走到北，然后向右走，用沙柱托起激光通过，拿到100卢比宝箱。在下一个房间11同样托起激光，射中3个水晶开南门。

进入南门强制战斗，拿到12的小钥匙宝箱之后返回上一个房间11，在北边石像放射激光时托起石像，并走到升降台，进墙开门上3F。

3F



向西进去拿到100卢比宝箱，走到最南边的房间，底下有暗道可以拿到卢比。在沙柱上将地面的石像吸引到平台上打倒后，继续前进，拿到小钥匙，返回开门，制造沙柱把炸弹顶上去破坏方块。从升降台出去，出北门拉把手，然后就可以到达BOSS房间了。

在最后的房间制造沙柱，向南离开迷宫。找到旁边的裂痕进墙，进入罗拉尔。

BOSS战

来到中间的石柱，制造沙柱接近BOSS攻击，BOSS会放出飞花，进入第二阶段的BOSS会瞄准林克之后大范围喷沙，需提前准备回避。可以在喷沙前远离BOSS，喷沙开始后就绕到它背后打断它的攻击。由于站位太少，也没有补给，建议把剑和沙杖升级，并拿到蓝色衣服之后打，会轻松一些。

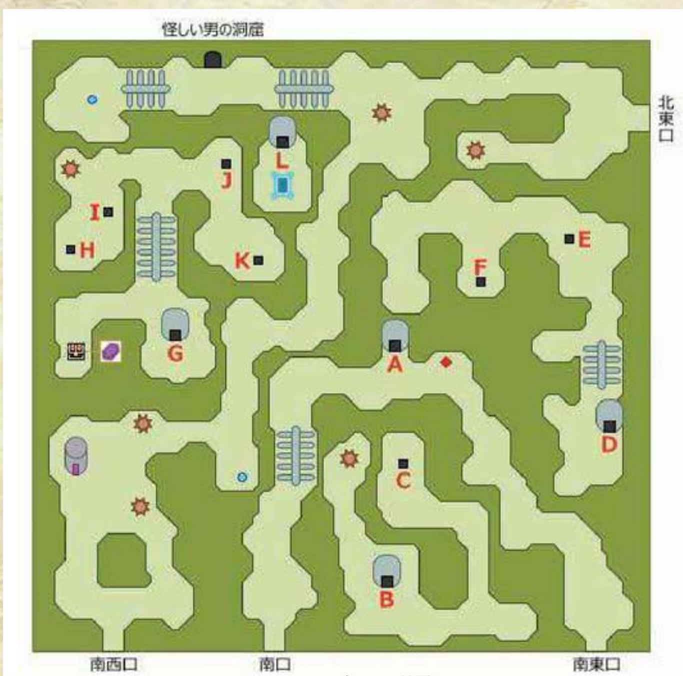


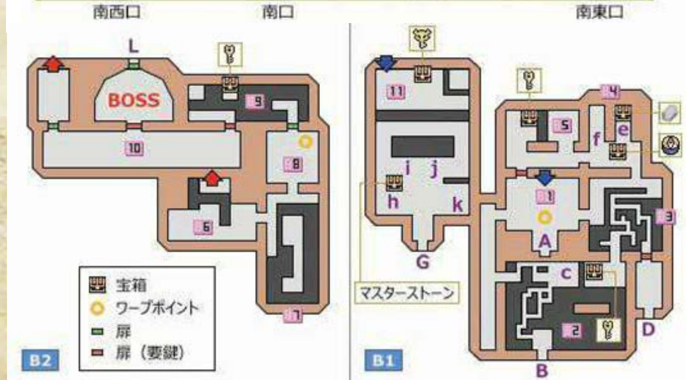
骷髅森林

（需要怪力手套）

回到自家，跟拉维欧对话，开启快捷道具按钮。搬开铁匠铺和卡卡里克村的巨石，拿到心之碎片。从迷途森林入口旁边的裂痕进入罗拉尔。在罗拉尔森林北边的洞窟内，可以用888卢比买到黄金蜜蜂。在骷髅森林西南入口附近的建筑物墙壁上拿到心之碎片。

从卡卡里克村的长老家背后的裂痕进入罗拉尔，向北走，搬开大岩石进入骷髅森林（ドクロの森）的地下迷宫。





实用技术 攻略透解

B1

从地面的A点来到地下迷宫,会出现一只手,被抓住的话会回到初始位置。先往西走,装备油灯,找到南边的机关踩下开门,进门继续走,躲避途中的陷阱,来到南门B外。从北边的洞穴C又掉到B1。



从移动平台到达宝箱的位置,利用壁画躲避手,拿到小钥匙。从北门走,拿到指南针。看到东南上锁的门,回去开门吧。

之后向南来到森林D,往北掉到洞穴E里,拿到e的100卢比。再走一次,出来后在这个洞穴左边F点砍花,发现另一个洞穴,掉下去B1,向西前进。

利用大手把铁丝网上的裂缝打烂,踩下下面的机关。在左边同样,拿到小钥匙并踩按钮。

绕到西南开门,拉出右边的把手,进入B2。

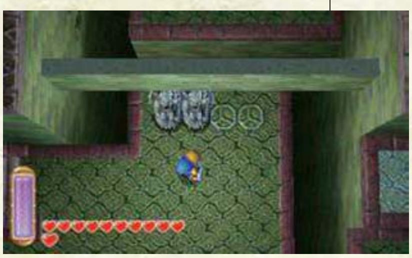
B2

在有石像的房间,把石像都推到地面四个标志的左边两个上面,从左边楼梯进墙一路到右边拉把手。向东进入下一个房间后,向南踩按钮。★将手吸引到铁丝网上面的按钮的位置,拍打按钮后,移动到北边踩按钮,进入北门,强制战斗。踩按钮并消灭地面的敌人后,利用手拍死铁丝网上的敌人,出现传送点。

进北门,在移动平台上来到宝箱上面,进墙到左边,用第二个平台拿到小钥匙宝箱之后,进西南门,强制战斗。一路冲到西边点灯,消灭敌人后进西北门。

一路用壁画从南边G的位置出来森林,拿到左边的宝箱后向北会看到3个洞穴,不要跳下去,往东走砍花,出现第4个洞K,跳下去,进墙向西走,把眼珠丢下去,继续走拿大宝箱大师之石。

然后下来地面搬运眼珠,途中留意有铁丝网的地方,利用头上的铁丝网躲避手的攻击,眼珠丢出去可以攻击中途的水母。先把眼珠丢到移动的铁丝网上,然后用壁画到另一边即可搬运成功。把两颗眼珠都丢到底座上,拿到大钥匙宝箱,回去B2开门打BOSS吧。



BOSS战

主要利用墙壁回避攻击,在BOSS变成拳头的时候进墙,等它撞晕后攻击眼珠即可。第二阶段的拍掌攻击会连续4次左右,不要急着出来。墙壁有红心,注意走位,避免大面积的地面损坏,总的来说难度不大。

矿石场 & 死亡山脉

(需要火杖、锤子、钩链)

罗拉尔的死亡山脉(**デスマウンテン**)相当于海拉尔的赫布拉山的位置,是首次前往冰之遗迹的必经之路。

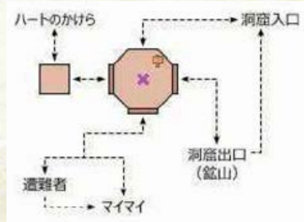
海拉尔

从海拉尔的赫布拉山的风见鸡处进墙,向西走,进入裂痕。来到罗拉尔之后出来,把东边的石像烧掉,拿到100卢比宝箱。在东北找到风见鸡,向北过桥就是"痛快大决斗道场"。

返回海拉尔,带着遇难者的漂流瓶去卡卡里克村的牛奶吧换成高级牛奶。来到赫拉之塔,向东用钩链过桥,看到有路牌的地方就是矿石场入口。继续向东的话可以找到寻宝机关。

在溶岩场景,往西移动到小岛之后,进3面墙,有3条路线可以登上移动平台。

1. 向南会找到遇难的登山者,如果带有高级牛奶,就可以拿到空瓶子,顺便拿到墙壁上的章鱼。

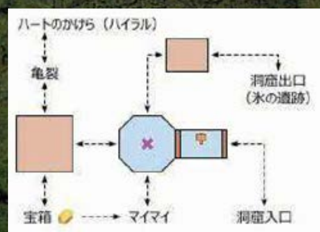


2. 向西可以回到海拉尔,拿到心之碎片。

3. 向东的平台可以出去矿山。

罗拉尔

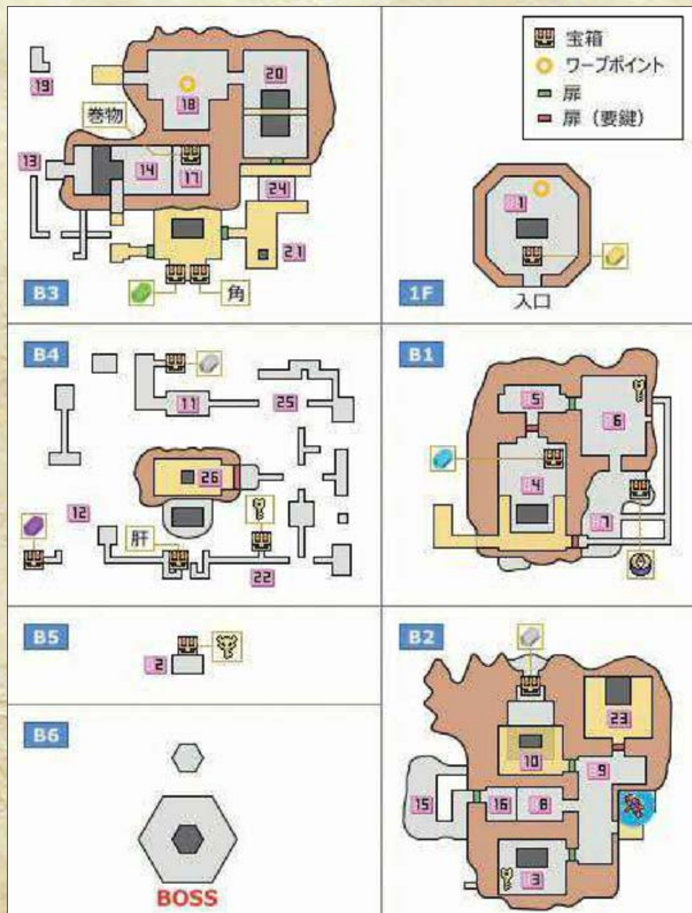
出来后,在南边洞穴有妖精。向西找到裂痕,进入罗拉尔的死亡山脉。然后向东,找到路牌,进去之后,在小岛中间向北移动,通过移动的平台后出来,向西拿到100卢比宝箱。向北进入冰之遗迹。另外,在小岛可以向西移动,如果从北边出去,进入海拉尔,拿到心之碎片;如果从南边出去,拿到300卢比宝箱和小章鱼。



冰之遗迹

(需要火杖)

冰之遗迹是后期相当复杂的迷宫之一,必须拿到火杖之后才能攻略,从死亡山脉前往。



1F

用火杖溶化冰块，拉出正面的石像的舌头，方块移动，左下右上。★从移动的方块之间可以到达楼梯中央下方的暗道，拿到 300 卢比宝箱。利用方块可以一直到达 B5，首先前往 B2。

B2

用火杖从冰块中拿到小钥匙，下去 B3。

B3

在南边宝箱拿到 1 卢比和魔物之角。前往 B5。

B5

利用方块移动到大宝箱，拿到大钥匙，前往 B1。

B1

开北门进去，拉出左侧的石像，用火杖打倒敌人后，向右走。消灭一波敌人，点火 4 次，出现小钥匙。进入东南的房间，躲避飞来的雪球，怪物用火杖消灭，拿到指南针。从东南的小路向北移动过场，在尽头变壁画，向左走拿到小钥匙。

返回 7 后打开西南高处的门，进入有方块的房间。变壁画来到东北地面，拿到 5 卢比宝箱；变壁画继续到西北地面，拉出石像的舌头，跳下去进入 B2。

B2

向东走到房间 9，在南侧的冰块下找到按钮，打开西北的门。开门后进入下一个房间 10，从中间的洞跌到 B4。

B4



上去西边的移动平台，向西移动。途中在西北方向，利用炸弹同时启动 4 个水晶，在东北平台找到 100 卢比宝箱。在左边向南走到移动冰台房间，向东南过图，拿到魔物肝脏。用移动的冰块来到中间，用油灯（火杖会溶化平台）向中间的台座点火后西北出现升降台，向上来到 B3。

B3



在移动平台直接向南，跳下来 B4 后拿到 50 卢比宝箱；从移动平台来到右侧铁网，在下一个平台上去，进门往右上角放火，溶化左边两列的冰块，出现水晶。从西北绕回来，在门的北侧进墙，来到水晶的位置，打水晶，出现升降台，移动到 B2。

B2



踩下左边骷髅下的按钮，从移动平台来到东边房间。拉出中间的石像舌头，跌到 B3，拿到大宝箱的“努力的秘诀”（增加努力槽）；再上去石像的位置，进墙，从东边掉下去进入东边的房间，烧掉墙上的冰锥，进墙发现妖精的暗室。★ B3 的升降台左侧的门，要从 B2 西边外面，15 的位置跳下去点火才能开启，不过也可以无视。

进东北门，掉到铁丝网下面，拉出石像舌头，来到 B3。

B2 北边，石像上方的宝箱

拿到“努力的秘诀后”，从 B2 西边外墙变壁画，向左移动较长的距离，途中向南进入房间，拿到 100 卢比宝箱。

中BOSS战

在房间 18 向右出去的时候遭遇中 BOSS，用风杖可以使其眩晕。建议用弓箭攻击敌人，战斗后出现传送点，从西北过桥，冰桥会慢慢裂开，要轻推摇杆尽快通过，之后拉出石像的舌头。回去进入东边房间，用火杖往高处点火，出南门踩到按钮。接着进墙来到对面的铁丝网，掉到洞里，进入 B4，拿到小钥匙宝箱之后，向左踩按钮。



利用移动方块上 B2，在东北开门，跳到铁丝网下面 B3 的冰块处，溶化冰块之后有风吹出，乘风来到东南区域。拉出舌头后向北走，下去向东，从洞穴掉到 B4。

B4



向东南前进，途中的冰桥要快速通过。在桥中间要点火的地方，要从桥的西侧用火杖点着。拉出西侧的石像舌头，BOSS 房间打开，掉到洞里，进入 BOSS 战。之后要回到 BOSS 房间，可以从 B3 东南向下看到宝箱的位置跳下去 B4。

BOSS战



躲避 3 个冰冻光球形成的三角形冰冻魔法，溶化身上的冰后才能攻击本体。攻击到一定程度后，还会飞冰块，注意保持距离。身体变红之后三角形会增加一组。三角形魔法建议用风杖躲避，另外最好升级一下火杖在本体露出的时候预判其跳跃的位置，放火追击。

www.cooland.com

龟岩

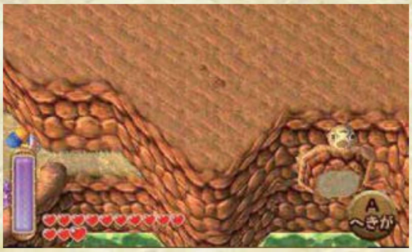
（需要冰杖）

罗拉尔的龟岩（**カメイワ**）要从海拉尔的风之馆区域的裂痕进入，两处的裂痕均可。

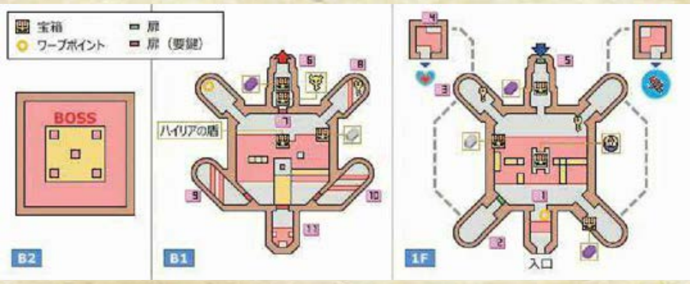


首先在风之馆向东南绕到东边，找到高处的赛跑兄弟，在他下方的湖中找到★漂流瓶“手紙**の**入**っ**たビン”（之后拿去做高级牛奶任务变成空瓶）；在西侧洞穴灭火，找到妖精；在西侧墙壁裂痕前往罗拉尔。

进入罗拉尔后，在西边炸开洞穴，找到妖精。之后下河，向南游，见到母龟，这里要救出湖附近的3只小龟，把西南的小龟丢下湖，在北边梯子上去变壁画，救出山崖上的那只，其中西北水上的那只，要从小龟身边的浅水处上去消灭小龟周围的敌人。



在湖里找到母龟，上去龟背，中途用钩链或回力标拿到卢比。最后来到龟岩入口，出现岩浆的时候用冰杖，变成壁画进入龟岩。



1F

用冰杖瞄准活动平台的中间将其固定，上去向右走到中间，向右进入墙壁，拿到东北角的小钥匙。变壁画往回走，进入东南角的房间，用传送点来到东北角的房间，靠上的传送点可以来到通往妖精位置的房间；进入靠下的传送点，回到刚才的房间下层，用壁画到对面，消灭火蜥蜴，拿到50卢比宝箱。



回到中央的大厅，用冰杖固定中央石柱周围底下的岩浆，★来到西侧下去之后，直接变壁画，绕到中央石柱北侧的暗房，拿到100卢比。然后顺便用冰柱打中上方4个水晶，拿到指南针宝箱。

用冰杖从高处一直向西，进墙来到西南角踩按钮，再来到西北的金属平台第二层踩按钮。



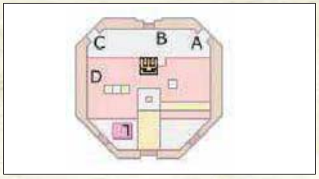
把大厅的全部岩浆虫用冰杖打死，出现隐藏的100卢比宝箱。

从地面进入西南角房间，上2层传送点，一直传送到尽头会拿到心之碎片；在高处传送点的位置进墙下来，进入另一个传送点，拿到小钥匙。

从东北角平台进墙，向左移动，拿到北边的50卢比宝箱。

从地面进入北侧房间，用冰杖消灭敌人，进入2F。

2F



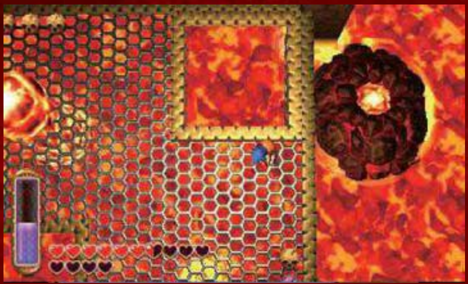
利用门左边的水晶，制造可以上下调节两种高度的平台，从左侧的活动平台上去，在西边进墙绕到门上的铁丝网，拿到两个宝箱，分别是50卢比和大钥匙。变成壁画之后，在途中顺便把靠在北侧和东北侧墙壁上的铁板推下来搭桥。这里记得要将看到的火幽灵都解决掉。干掉前面4只之后北边出现大宝箱，从搭好的桥下来，就能拿到里面的魔防盾牌。★在地面对着岩浆使用冰杖制造通路接近中央小岛，变成壁画进入北侧暗室，拿到300卢比。

在东北角房间拿到小钥匙。在西北角强制战斗，结合风杖和冰杖来打，之后出现传送阵。

打开在西南角的房间，在骷髅下踩按钮。之后从出现的通道向右走，打开东南角的房间，在骷髅下踩最后一个按钮，就可以进入南边房间了。在途中站到铁丝网上，打水晶之后向北走，就可以把旁边的2只幽灵依次消灭，拿到右边的宝箱。

最后在南边房间，站到岩浆上，用冰杖打中南边高处的水晶。利用壁画和升降台进入BOSS房间大门，消灭两个幽灵后跳下洞穴打BOSS。

BOSS战



火山龟的动作缓慢，首先要从镂空的铁丝网用冰杖砸龟，喷火的时候还能熄灭其火炎。第二阶段BOSS会上来，继续攻击其头部即可。这时咬人的攻击变成连续两次，除了旋转攻击之外，其他的攻击都可以直接防御。场地的火柱用冰杖固定后可以当作额外的回避方式，四周都有补给，总体来说难度不大。



暗之神殿

（需要炸弹，建议带钩链）

前往暗之神殿

到魔法婆婆家，在东边梯子下找到裂痕，前往罗拉尔。

到了罗拉尔，在山崖上面变壁画，一直向左走，找到落脚点后向南，经过有裂痕的石柱，东边就是暗之神殿的入口了。神殿入口的东边洞穴炸开后有妖精，沿山崖向南前进有100卢比宝箱。

神殿前



在这里要避开守卫的视线，被发现的话就要从牢笼重新走一遍。利用壁画躲避红色的波纹，途中的卢比不必刻意收集，因为攻略迷宫之后守卫都会消失。在西边楼梯上去有宝箱，而在东北方向楼梯处，可以拿到心之碎片，然后在东北尽头找到风见鸟，用炸弹炸开神殿的大门进入暗之神殿。神殿漆黑，要随时准备油灯。

1F





在东北炸开墙壁，找到向北的通道，前方有5卢比宝箱。

西北有水晶，放下炸弹，来到入口前面的平台，移动到门前，把炸弹丢到右边铁丝网上，炸开窗户的木条。(用火杖烧掉亦可) 光照到眼珠，门打开。这是本迷宫的解谜关键。

进门，用钩链和炸弹等道具解决有面具的怪物，在西北通路深处踩按钮，出现小钥匙。把炸弹放到射光下炸开西北的地面。

黑暗的时候会看到墙壁的白光，这是放置炸弹或者通路的提示。返回入口，用钩链或壁画拿到小钥匙，进北门。

避开中间的铁球，向西走。在中间的移动平台上，同时打中左右高低两个水晶，可丢炸弹。

拿到西南的指南针宝箱。★移动平台下面可以炸开，出现有妖精的暗房。

从南侧的通路向东走，经过北边的房间，来到东北的房间，强制战斗。这里的战斗是“我不动敌不动”，所以把敌人控制到适当的位置攻击即可。

消灭敌人后，注意南侧平台，第二层的中央有裂缝，将其炸开。铁丝网上面有50卢比宝箱，从地面下面进入的话，拿到地面的宝箱(魔物尾巴)。用炸弹破坏东北地面的裂缝，掉到B1。



B1

拿到宝箱后，熄灭灯座，就会看到隐形的通道。平台底下有裂缝，炸开拿到卢比。在东北拿到小钥匙。进西北门。

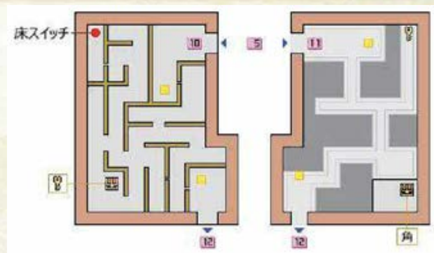
南侧的平台各有裂缝，左边的在北侧，右边的在东侧，炸开进去拿到卢比。往北上1F。

1F

在宝箱的西侧白光处炸开地面，掉到B1北边的房间。



B1



在平台上拿到小钥匙。从西边的门进去。熄灯看到隐形的墙壁，仔细看的话会发现墙壁中其实是有裂缝的，变成壁画向着一个方向移动，在房间西北角的骷髅头下面发现按钮，踩下后出现宝箱，拿到里面的小钥匙。从东南的门出去，进入南边的房间。

用钥匙开门，进入西南的房间。沿着西侧的墙壁有3个水晶，上去中间的移动平台，分别把炸弹丢进去。出现大宝箱，拿到大钥匙。



经过南边的房间，开门进入东南的房间。

强制战斗后，出现传送阵。从升降台上去，进西门。

变壁画一直来到西边的平台，打水晶，露出眼珠。回到1F北边的房间。

1F

用钥匙，进入2F。

2F

打水晶后，两边的墙壁会翻转，所以设置炸弹后，变壁画翻到隔壁的空间，两边的地面都有裂缝。如果炸开东边的，掉下去1F拿到50卢比宝箱；炸开西边的，掉下去1F再炸一次，掉到B1拿到卢比。



在 2F 继续进入西边房间，中间的地板会掉落，趁机把炸弹丢到水晶那里，向南走。失败的话可以出去后重来。

下一个房间，把西边的窗户炸开。在东南变壁画，来到东边平台，拿到铁丝网下面的宝箱。打地面的水晶，上去铁丝网，进墙向东，炸开两个窗户。在南侧水晶设置炸弹，走到北侧上去，及时进墙，翻到暗室，拿到大师之石。然后用同样的方法出来。

从东北门出去，遇到同样的计时水晶，这次在房间东北角有暗门，翻进去拿到卢比。

B1

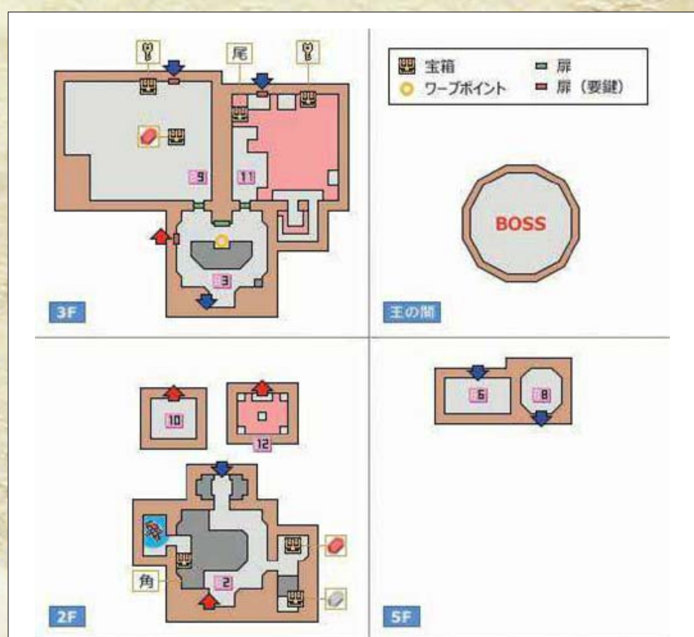
返回 B1 南边的房间，四只眼珠都有光照到了，去打开 BOSS 的房门吧。

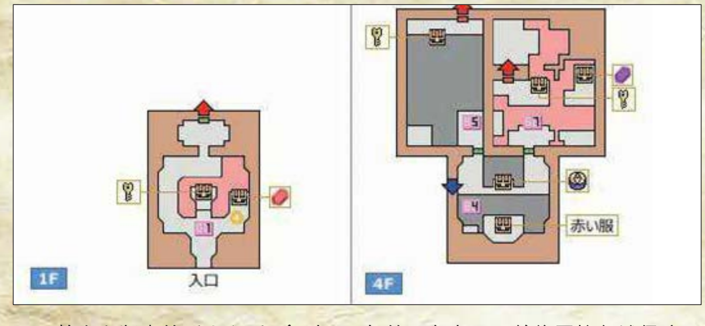
BOSS战

在角落点火，BOSS 就会出现，主要用炸弹攻击。将炸弹丢中 BOSS 的头，炸烂头骨，露出红宝石，继续丢炸弹即可。BOSS 会喷射水晶，变壁画就能躲避。第二阶段当灯火熄灭后，BOSS 发狂乱撞，可在角落进墙躲避，再次点亮房间，就可以继续攻击了。

罗拉尔城堡

（需要炸弹、钩链）

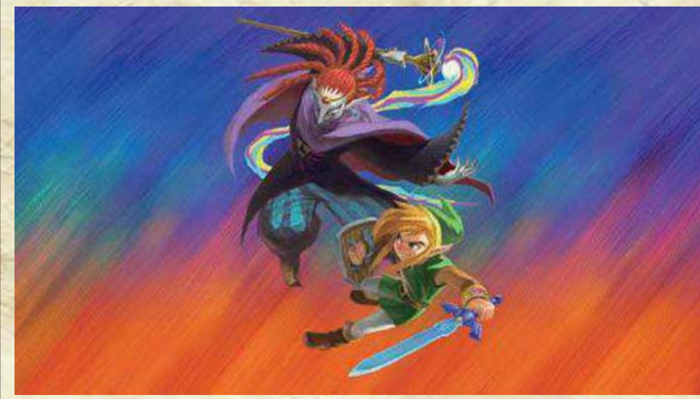




救出七贤者的后人之后，拿到了勇气的三角力量。前往罗拉尔城堡（ロウラル城）之前，最好准备多些药水。

1F

在北边拉开右侧的石像，进墙向右拿到 20 卢比宝箱。进入北门强制战斗，用冰杖等道具灭火的话房间会变暗，战斗后上 2F。



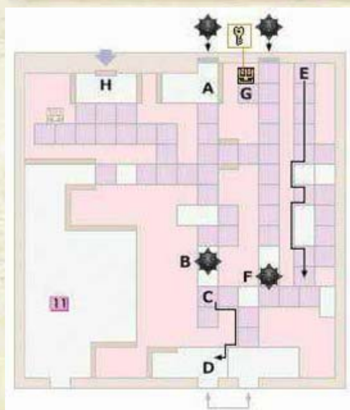
2F

直走，在岩浆的房间进墙向左拿到宝箱，进右门拿到 20 卢比宝箱，灭灯出现隐藏通道，向南走到尽头拿到 100 卢比宝箱。然后回去进南门，上 3F。

3F

这里要解决 4 个中 BOSS。打水晶，出现传送点。★拉开石像跳下去 1F，拿到小钥匙，再从传送点上来 3F。

3F-1



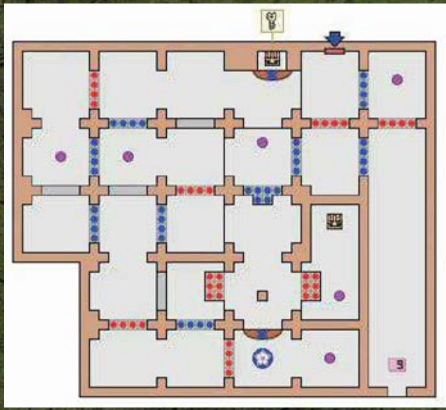
踩下北边右门的地板机关。进东北门，慢慢走到西北角拿到宝箱。

拉动北边的石像，把铁球一点点送到南边，推开石像，撞走南边的铁球，就可以到南门了。进去南门，防御飞来的石板，直到楼梯出现，从右边通路向北走，向南一路把铁球送到南边，撞掉南边的铁球，就能拿到左边的小钥匙宝箱了。

开西南门打中 BOSS。水

母会反弹，所以要用魔法或者弓箭解决，之后的小水母用风杖眩晕打掉即可，战斗后从传送点回到 3F 中间。

3F-2



进入有炸弹标志的房间，直走打到第一个水晶，从北门出去，打中 BOSS。站在上面一直丢炸弹，或者下去用锤子和炸弹就会更快，墙壁会有红心补给。

回来炸弹房间，利用打水晶、丢炸弹炸水晶和壁画，将炸弹花带到北边炸石头，拿到小钥匙。其中的要点是，丢小炸弹到炸弹花的位置，带着炸弹花遇到中途的敌人时，要先丢炸弹解决敌人，找不到可以丢炸弹的水晶时，就考虑用壁画绕过去打水晶。最后的冰炮陷阱直接带着花冲过去就可以了。之后从北门传送点回去 3F 大厅，打开西门。



4F-1



拿到指南针并熄灭灯火，出现小路，向南走拿到红色衣服。接着进墙，向东移动到东北角跳下去，会掉到 2F 的角落，进墙一直走到西边尽头，进门有妖精。

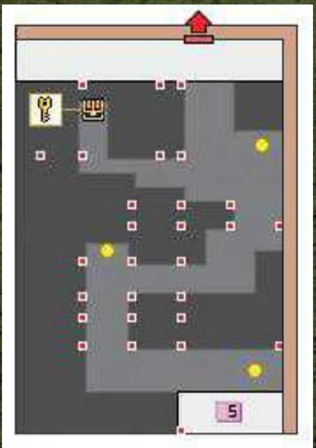
用钩链拉右边的把手，进去会有和骷髅森林一样的大手。向东北走，拿到 50 卢比宝箱。拉动左边的把手，来到西边。

在北边岩浆位置，用钩链移动，中途利用大手拍到上方的按钮。之后在西北 3 个骷髅下找到按钮，利用石像、大手按下其中两个，3 个同时按下之后，向南拍下眼珠，丢到木筏上运送。途中要注意运用壁画回避大手。



在西边门前进墙，来到西南角把眼珠拍下来，丢到角落，然后在移动的铁丝网上面用钩链拉过来。眼珠都丢到底座上，出现宝箱，就能拿到小钥匙了，开门进去打中 BOSS 吧。眼珠怪跟之前的一样打法，第二阶段用冰杖出大硬直轻松解决。

4F-2



从 3F 西边门上 4F，进入油灯标志的房间。

这里要先熄灯，记住发光通道的位置，然后点灯通过。每到一盏灯的位置就重复一次。可以多用十字键观察发光通道的走向和下一盏灯的位置。

如果走到东北，进入右边传送点之后打水晶就可以从头走一遍。

在北边拿到宝箱的小钥匙之后，装备好油灯和风杖或冰杖，向北进门打中 BOSS。墙壁上有 4 个红心，地面有阻挡，用风杖等眩晕后攻击即可。

罗拉尔城

传送到 3F，向北走进大门，在房内的裂痕可以进去海拉尔有的妖精房间。准备好就回来向东走，进入 BOSS 战吧。

王座之间

最终 BOSS 战对决尤伽，是一场持久战，最好多带几瓶妖精或补给。

第一阶段，最初的攻击方式有刺击、横扫和蓄力攻击，招式都有预备动作。除了有黑雾的蓄力攻击以外都可以防御，如果站在他右手一侧攻击的话可能会被挡下。受伤之后会增加追踪的魔法攻击、回旋枪，都是无法防御的。

第二阶段，站到 BOSS 对面，看准节奏，用剑把能量球反复打回去四五遍，速度会越来越快。成功之后获得光之弓箭。小的能量球可以防御。

第三阶段，装备光之弓箭，进入壁画，射 BOSS 的正面，击中后出来，从他背面进墙，再射一箭。BOSS 就会出来，攻击后他会消失，躲避飞来的火炎。之后在第二阶段和第三阶段之间重复。

要注意第二次在壁画中射到 BOSS 后，他会冲过来；第三次的能量球会变成 2 个；第三次的壁画要在 BOSS 背后射箭，射中就会结束战斗。



通关后

通关后新开存档，可以选择困难模式。困难模式下，敌人攻击力变 4 倍；海拉尔卡卡里克村的吟游诗人音乐增加；罗拉尔的空屋的桌上会有拉维欧的日记；最终结局的演出动画会不一样。



经过12年的岁月，永恒经典《最终幻想Ⅹ》以HD之姿再次出现在玩家面前。在上期杂志中我们进行过攻略调查，结果绝大部分读者都选择玩2014年春季推出的中文版，但迫不及待想在寒假中体验日版的人也不少，因此我们决定于本期杂志先行制作日版的简明攻略，内容以流程为主，辅以简单的系统、研究、奖杯介绍。等日后中文版推出之时再制作详细的攻略和研究，希望大家喜欢！好了，就让我们再次回到斯彼拉！

文 胧月 美编 NINA

最终幻想Ⅹ 高清重制版		Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーX HDリマスター		日版
	2013年12月26日	本地1人	7140（PS3版）3990日元（PSV版）
	对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：15岁以上

简明系统指南

CTB

“Count Time Battle”的简称。敌我双方根据其敏捷度（**すばやさ**）和行动内容，决定下一次行动的顺位。敏捷度越高、动作幅度越小，距离下次行动的间隔便越短。在战斗中选择指令时，可看到屏幕右上方的CTB窗口变动，自上至下表示当前敌我双方所有单位的行动次序。选择指令的过程中时间并不会流逝，玩家可细心思考战况。

晶球盘

本作没有传统RPG中的等级概念，但战斗中依然可以获得经验值（本作中标记为AP）。只有在战斗中行动过的角色才能获得AP，即全场待机的角色无法获得。此外，战斗结束时处于石化、战斗不能、逃跑、被吹飞（**吹き飞ばし**）的队员也不获得AP。获得AP后角色并不提升自身等级，而是获得晶球盘中的S.lv。每一点S.lv允许该角色在晶球盘中移动一格，玩家可以消耗**スフィア**类道具让该角色习得当前所处格子以及邻格上的技能、魔法或数值强化。无论角色获得多少经验，如果不走晶球盘，其能力也是无法提升的。

晶球盘有通常和上级者向两种，在NEW GAME时选择，之后的流程中不再允许更改。两个晶球盘除了构造之外，能够习得的技能也有些许不同，它们的详细特征如下：

通常晶球盘

角色之间的区域区分得非常明显，并且以晶球锁断开，能够一目了然地把握角色的成长方向。但是如果不借助特别的晶球，所有玩家以这种方式培养出的角色都千篇一律，缺乏特色。不过通常晶球盘总共有860个格子，比上级者向还多55个，对于以究极角色为养成目标的玩家来说，通常晶球盘也是不错的选择。



©2001-2004, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

上级者向晶球盘

即便不使用特殊的晶球，角色之间也能自由地渗透彼此的区域，育成自由度非常高。虽然单元格没有通常盘多，但可以比通常盘更早地习得上位魔法。但正因为自由度高，所以一旦玩家的走盘路线出现偏向，很可能为攻关带来麻烦。

OVER KILL

以一定数字以上的伤害值成功打倒敌方会出现 OVER KILL 字样，表示“过剩攻击”，过剩攻击是本作的特殊系统。



每个怪物都设定了一个固有的 OVER KILL 伤害值，当角色能以超过该值的攻击给怪物施以最后一击，即会出现“OVER KILL”字样。OVER KILL 成功发动后，该场战斗获得的 AP 值变为 1.5 倍，获得的道具奖励也将变为 2 倍。

OD技



游戏中标记为**オ－バ－ドライブ**技，是各角色和召唤兽的必杀技，只有在角色的 OD 槽蓄满变为橙色时方可发动。OD 槽的积蓄条件和积蓄速度由该角色当前设定的 OD 种类有关，以下还有 3 种积蓄 OD 槽的特别方法。

实施对象	方法	积蓄量
任意角色	被同伴使用“たくす”	将使用“たくす”的角色的既有OD槽完全继承过来
基马利	使用“龙剑”习得新的青魔法时	满槽
召唤兽	被尤娜以“マスタ–召唤”召唤出时	满槽

全角色OD技一览

泰达

剑技：在光标移动到中央黄色区域时按下○键，根据 OD 技的累积使用次数可习得新剑技。

技名	习得方法	效果
スパイラルカット	初期习得	对一个敌人造成伤害
チャ–ジ＆アサルト	使用10次OD	对多名敌人随机多次伤害
エナジ–ドレイン	使用20次OD	对敌方全体造成伤害
エ–ス・オブ・ザ・ブリッツ	使用50次OD	对一个敌人连续攻击8次并造成大伤害

尤娜

マスタ－召唤：召唤出能直接使用 OD 技的召唤兽。

瓦卡

老虎机：通过在水球比赛中夺冠可习得新 OD。

技名	习得方法	效果
エレメントリ–ル	初期	转盘停下时发动各颜色对应的属性攻击，三个颜色一样为全体攻击，两个颜色一样为单体属性攻击，没有一样的颜色为无属性攻击
アタックリ–ル	ト–ナメントカップ夺冠的奖品	转动连续攻击的老虎机
ステ–タスリ–ル	战斗满250次且在リ–グ战夺冠	转动状态异常的老虎机
オ–ラカリ–ル	战斗满450次且在ト–ナメントカップ夺冠	转动ビサイド・オ–ラカ的特殊老虎机

基马利

青魔法：习得来自敌人的技能，对敌人使用“龙剑”有一定几率获得。

技名	效果	习得对象
ジャンプ	对敌一体造成伤害	初始
タネ大炮	对敌一体造成伤害	グラッド、バルサム
回しげり	对敌一体造成伤害	ビラン＝ロンゾ、铁骑11型
アクアブレス	对敌全体造成水属性伤害	キマイラ、キマイラロンゾ、エンケ＝ロンゾ
ホワイトウインド	我方全员HP回复基马利当前一半的量	ダ–クプリン
マイティガ–ド	己方全员获得バ系白魔法全种类和プロテス、シエル的加成	ベヒ–モス、キングベヒ–モス
火炎	对敌全体造成火属性伤害	ヴェラ–ハ、グレンデル、デュアルホ–ン、エンケ＝ロンゾ
自爆	以自己的性命对敌方造成大伤害	ボム、グレネ–ド、ピュロボロス、ビラン＝ロンゾ
石化ブレス	敌方全体石化	バジリクス、ヘッジバイパ–、エンケ＝ロンゾ
死の宣告	中招的敌人5回合后死亡	ゴ–スト、レイス、ビラン＝ロンゾ
臭い息	让敌方全体陷入各种状态异常	モルボル、モルボルグレ–ト
サンシャイン	对敌全体造成巨大伤害	オメガウエポン、すべてを越えし者

露露

テンプテ－ション：发动后拼命转动右摇杆，根据转动次数决定魔法连续轰击的技术。

奥隆

秘传：在限定时间内正确输入指令，通过寻找**ブラスカ**、**ジェクト**、**ア－ロン**的记忆**スフィア**习得。

技名	收集记忆スフィア数	效果
牙龙	初始	对敌方全体造成伤害+ディレイアタック
流星	1个	对敌方一体造成伤害+吹飞效果
征伐	3个	对敌方一体造成伤害+4种类的ブレイク效果
阵风	10个	对敌方全体造成伤害

记忆スフィア收集地点一览

名称	收集地点
ジェクト・1	マカラ–ニャの森・スフィアの泉
ジェクト・2	ビサイド村・寺院右
ジェクト・3	连络船リキ号・操舵室
ジェクト・4	ルカ＝スタジアム・オ–ラカ控え室前
ジェクト・5	ミヘン街道・旧道南部
ジェクト・6	幻光河・南侧的シパ–フ乘坐场
ジェクト・7	雷平原・南部
ジェクト・8	マカラ–ニャの森・南部
ブラスカ	ガガゼト山・登山道
ア–ロン	キノコ岩街道・断崖

琉库

调合：将两种道具组合后发动特殊效果。

召唤兽

只有尤娜才能召唤的特殊战斗单位，拜访流程中各地的寺院后逐次解禁。除了流程中的 5 只召唤兽外，另有 3 只隐藏召唤兽。



www.dooland.com

实用技术 攻略透解

代替角色战斗

召唤兽上场时，我方队员全体退居二线，且召唤兽的待机时间为零。召唤兽的 HP 降到 0 后不会 GAME OVER，而是自动切换我方队员上场。使用尤娜的 OD 技能“マスタ－召唤”时，召唤兽登场时 OD 即会满槽，因此在一些强力 BOSS 战中，可以事先让召唤兽蓄满 OD 槽，先用普通召唤释放一次 OD，然后让尤娜使用マスタ－召唤，可以立即再使用一次 OD，对于巴哈姆特这样的强力召唤兽而言收益很大。大部分召唤兽的操作方法基本与普通角色一致，释放 OD 时也不用任何特殊操作，点击使用即可，不过用心棒和美嘉思三姐妹的操作略有特殊。

召唤兽的特征

所有的召唤兽都有一部分共同特征，一般来说它们都能使用一些特殊技能，天生对某些不利状态免疫，但也有无法像角色一样使用道具的弊端。

各召唤兽的特质

召唤兽名	特质
ヴァルファーレ	拥有两种OD技，不受敌人的低位攻击
イフリート	对炎属性吸收
イクシオン	对雷属性吸收
シヴァ	对冰属性吸收
ヨウジンボウ	拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能
メーガス三姐妹	三人同时被召唤，拥有独自的指令系统，无法使用まもる和ためる，无法通过养成习得新技能

召唤兽的养成

当尤娜在流程中获得召唤士の心和召唤兽の心后，可分别对召唤兽的技能和基本数值予以养成。养成技能需要在菜单的召唤兽项目中选择“**おぼえる**”为召唤兽附加新技能，习得新技能需要消耗道具。附加的新技能仅限于指令式技能，无法习得被动技。“**そだてる**”则是消耗スフィア类道具强化召唤兽的基本数值。



隐藏召唤兽

正常流程中的召唤兽只有ヴァルファ－レ、イフリ－ト、イクシオン、シヴァ、バハム－ト 5 只，通过一些特殊手段，还能令アニマ、ヨウジンボウ和メ－ガス三姐妹加入。

アニマ获得方法

有飞空艇后来到**パ－ジ＝エボン**寺院处，下水后，再潜水就可以进入隐藏的房间了。如果拿到以前六个寺院里的隐藏宝箱，走近房间内的 6 个石像前，石像就会自动发光。之后得到最强召唤兽之**アニマ**！要拿到隐藏宝箱一定要先取得“破**のスフィア**”这个道具，大家可以看一下自己到底是漏掉了哪个寺院里的隐藏宝箱。注意最好是在剧情时就拿到这些隐藏宝箱，否则到了后期一些寺院会由超强的敌人暗黑召唤兽看守着，这样要拿到**アニマ**就非常困难了。

左上→ビサイド寺院	
左中→マカラ－ニャ寺院	
左下→エボン=ド－ム	
右上→圣ベベル宫	
右中→ジョゼ寺院	
右下→キ－リカ寺院	



ヨウジンボウ获得方法

在盗**まれた**祈**り**子**の**洞窟的最深处和 BOSS“**ギンネム**”战斗后，就会有提示要用钱才能雇佣到他，回答问题后就开始讨价还价。注意回答第一个问题时答案的不同，议价的基础就不同。建议大家选择“**真に強い敌を倒すため**”，这样不但能以较为低廉的价格收服他，还能使得斩魔刀对高抗性的 BOSS 更容易出现。在交涉价格时，玩家的出价不得低于要求的一半，否则会立即决裂。而讨价还价最多进行 4 次，如果第四次还达不到要求，那就只能下次来交涉了，一般来说只要 20 万就可以收得他了。



斩魔刀

斩魔刀是可以令任何敌人即死的本作最强杀手锏，但发动几率非常低。敌人都有对斩魔刀的抗性，标记为“斩魔刀 lv”，该数值越高，越是抑制斩魔刀的发动频率。计算斩魔刀的发动有一个很复杂的公式，ヨウジンボウ每次以本体攻击敌人，相性值都会得到上升，相性值越高斩魔刀发动率也越大。而玩家选择“心づけ”时支付的钱越多，并且支付的钱与当前拥有金钱的总额比值越大，斩魔刀的出现几率也越高。玩家可以通过以下方法来简单地记住提升斩魔刀的出现率。

1. 交涉之前选择“真に强い敌を倒すため”，注意一旦选择就无法更改了。

2. 让ヨウジンボウ不断攻击敌人，将相性值升到 255。相性值的初始值为 1，发动“胁差（全体）”时 +3，发动“胁差（单体）”时 +2，发动斩魔刀时 +4。

3. 将ヨウジンボウ的 OD 槽蓄满。

4. 在跟强敌的战斗中支付 838 万 8608 以上的金钱，便有将近 70% 的几率发动斩魔刀，任何隐藏 BOSS 都是一刀秒杀。

メ－ガス三姐妹获得方法

首先要完成**ナギ**平原东的怪兽训练所中的任务之一**ガガゼト**山的怪兽收集，再回到怪兽训练所就可以得到奖励道具“**つぼみのかんむり**”。然后去**ナギ**平原，乘上陆行鸟往平原的最右下角走，调查地面上的陆行鸟羽毛就可以到达“**レミアム**寺院”，在寺院内可以和召唤兽对战，胜了之后可以得到奖励道具，打败**バハム－ト**可以得到的“花**のかんむり**”。之后如果已经拥有了其他的所有召唤兽，就可以用“**つぼみのかんむり**”和“花**のかんむり**”打开寺院最里面的封印的门，获得之。



飞空艇



获得飞空艇后，玩家就可以在任意存档点登上飞空艇，然后跟**シド**对话就可以自由前往以前去过的场景了，一些特殊场景需要输入密码（**インプット**）或寻找特定坐标（**サーチ**）才能开放。

密码解禁

名称	密码
キノコ岩街道・谷底	ごっどはんど
ビサイド遺迹1	びくとりあす
ビサイド遺迹2	むらさめ

特定坐标

名称	X坐标	Y坐标
サヌビアの砂丘	16	42
キノコ岩战场迹	42	57
ビサイド 虹の泷	31	74
ミヘン海上遗迹	35	58
バージ＝エボン寺院	16	57
オメガ遗迹	74	36

主线流程攻略

ザナルカンド


■选择第一项

操作泰达往下走，与抱球的3个孩子对话后取名。再与右侧抱球的2个女生对话，签名之后再分别与她们各对话一次，选择任何一项都可以。往下走触发剧情对话（有个神秘的斗篷小孩），之后沿着大道前往水球会场，受到粉丝们的狂热追捧。中途的路上可拦住一个奔跑的红衣女孩，与其对话3次选择第一项可获得两个回复道具。

观看完比赛中途的大灾难CG，往下走遇到奥隆，观看民众逃生的剧情事件，进入第一场战斗。二连战，选择“战う”指令即可顺利突破，注意第二场杂兵战只要打倒敌方的A、B、C即可。第三场BOSS战开始有OverDrive教学，用两人的OD技配合普通攻击即可通过。奥隆的指令为↓←↑→LR× ○，泰达的为光标移到正中黄色区域时按○。

越过BOSS的尸体跟着奥隆跑，这里用记录点回复并存档。被杂兵包围，发现杂兵不断增援后按提示选择攻击**タンクローリー**，砍5刀左右即可结束战斗。剧情后进入悬浮状态，用方向键配合 × 键接近平台的少年。

海の遗迹

醒来后发现自己在水中的废墟上，这里进入快捷回复教学。向→划动触摸屏可调出快捷回复菜单，可选择白魔法系回复和道具系回复两种。白魔法系回复为系统自动让队伍中拥有回复魔法的角色以最少的MP回复满HP，道具系回复为仅消耗ポーション或ハイポーション，优先使用回复剂。向←划动触摸屏或触摸菜单右上角的圆形标记可关闭该菜单。

游到箭头指示的北部陆地，石桥坍塌后与3条杂兵鱼怪交战，杀死其中两条后BOSS出现，这一战是必败的，应付一下就会发生泰达逃生的剧情。往北走进入圆顶建筑，在记录点旁边的房间中找到“着火器具”。然后前往上方的楼梯，在墙上找到“枯れた花束”。然后到圆形建筑的中央，标记着“×”的地点生火，触发小BOSS战。该BOSS攻击力并不高，中途琉库会增援帮助我们，利用她的手榴弹可对BOSS造成可观伤害，手榴弹用完后可从BOSS身上偷取，总共4枚手榴弹外加泰达的普通攻击就能消灭它。


■墙上的枯萎花束

サルベージ船・甲板

被异族俘获并答应替他们做事，与黄上衣白裤子的NPC对话获得3个**ポーション**。在船体的右上方发现“**アルベド语辞书第1卷**”。与琉库对话观看水晶球盘的使用教学，再次对话跳进大海。按 × 键下潜，沿着铁索前往海底遗迹。


■第1卷所在位置

海底遗迹

调查显示器正式进入，调查尽头的悬挂物件，返回时触发章鱼BOSS战。琉库的普通攻击威力很小，需要让她从BOSS身上偷取手榴弹再使用，泰达用普通攻击即可。打到一定阶段，章鱼会躲到另一面，玩家要按←调出TRIGGER COMMAND，先选择“身构える”，之后选择“はさみうち”固定住它，就好打许多了。



ビサイド岛

船遭到辛的袭击后到达**ビサイド**岛，先不要上岸，往右边游一段，可在陆地的宝箱里找到七曜之一的“月轮**の**印”。上岸与岛民汇合，跟随瓦卡进入村庄。中途被瓦卡推入水中，可收集一下水中的3处宝箱，能获得一些回复道具。

进入村庄后发生向瓦卡学习祈祷的剧情，之后自由活动，先前往村庄左边的讨伐队宿舍，跟**ルッツ**和**ガッタ**对话。门口柜台旁可找到“**アルベド**语辞书第2卷”，因为视角问题不太好发觉，走到柜台前将脸向右调查即可。



■第2卷所在位置

进入村庄上方的寺院，往左走一段听取大召唤士的解释。左边的试炼之间暂时不能进，走出寺院去找瓦卡（道路右侧的第二间），睡觉的中途会有僧侣来找瓦卡。再度前往寺院与瓦卡对话，硬闯试炼之间。触碰墙上的印记，沿楼梯下去，调查墙上的印记获得“封**のスフィア**”。从后方的楼梯下去，将“封**のスフィア**”嵌入门上的孔。进入门内走到蓝色石台对面的墙上，触碰墙壁后进入，获得“**ビサイドのスフィア**”，将其嵌入蓝色石台。这时瓦卡会来与泰达汇合，但先不要推石台，返回前面墙上的红色发光处，取得“破**のスフィア**”，将其嵌入蓝色石台对面石室里，这样可在道路的最深处获得尤娜的武器**ワイズロッド**。推动石台进入地下，观看尤娜正式成为召唤士后的一系列剧情，第二天和尤娜一众人出航。



TIPS

之后每一个寺院的解谜都有获得“破**のスフィア**”这一环节，虽然破**のスフィア**不影响主线流程，但建议玩家第一次进入各寺院时就立即获得，因为会关系到后续隐藏要素的开启。假如第一次没有获得，那么当流程发展到尤娜一行被教会认定为反叛者后，每个寺院都会有实力超强的暗黑召唤兽看守，必须费一番周折才能拿到。

一路上要经历几场固定战斗，掌握好瓦卡的对空攻击、黑魔法的属性相克和召唤兽的使用。来到海滩上与送行的村民多对话，可获得一些物资和金钱，最后上船离开。

连络船リキ号

在船上先到下层收集一下宝箱，在动力室的尽头地上可发现“**アルベド**语辞书第3卷”。另外可对下层的**オオアカ**屋进行投资，投资后在购买道具时可享受一定的打折优惠。与瓦卡和尤娜分别对话两次可推动剧情，触发与辛的BOSS战。


■第3卷所在位置

第一战对付辛和3个杂兵，将3个杂兵全部消灭后会源源不断地陆续补充，因此只要打倒其中2个，让瓦卡、露露或尤娜的召唤兽集中攻击BOSS本体。第二战对付辛的碎片，我方只有泰达和瓦卡两人出战，让泰达先用“**はげます**”提升我方攻防，瓦卡用“**ブラインアタック**”攻击BOSS本体。

ポルト＝キーリカ

辛袭击水边村庄的剧情后，沿着路一直往左上走，观看异界送的剧情。结束后先到各个房屋里收集一下宝箱，在宿屋左边找到一名孩童将其救下后，就可以到瓦卡旁边的房屋中获得一个宝箱奖励，此外该房屋中的圆形柜台上还能找到“**アルベド**语辞书第4卷”。与瓦卡对话完毕后，从村庄左上方的道路进入森林。


■第4卷所在位置

キーリカの森

在森林中遭遇的第一场战斗会出现青魔法教学，让基马利用“龙剑”命中对手，就有一定几率习得敌方技能。森林中央的BOSS**はぐれオチュー**较为强力，但可打可不打，不打的话就绕过去直达寺院，不过打过该BOSS再和森林中的讨伐队员对话，可获得一些道具奖励。该BOSS的弱点为炎，露露或召唤兽的黑魔法均有明显效果，己方HP较低时注意回复，以防全灭。

キーリカ寺院

走出森林到达寺院区域，沿阶梯向上遭遇BOSS**シンのコケラ:グノウ**。该BOSS由本体和两只触手组成，本体对物理有较强抗性，触手则吸收物理伤害，并且会阻挡我方针对其本体的魔法攻击。正确的攻击顺序是先用炎系魔法消灭触手，然后用炎系魔法攻击本体，会让BOSS破壳而出，最后再总攻。打倒BOSS后进入寺院。



进入寺院的试炼之间，开始泰达会被留在地面上，稍等一会待升降台回到原位，往前走触发剧情，泰达被ドナ的保镖强行扔到地下。进入后先取下黄色石台上的“キ－リカのスフィア”，安到门边的嵌孔中发生火焰，再取出。手持キ－リカのスフィア进入下一个场景，将其嵌入中央的嵌孔，等墙上出现印记后取出，放到两边的任一嵌孔中。触摸印记进入下一个场景，取下右侧的“キ－リカのスフィア”，令火熄灭，将该キ－リカのスフィア放到前一个场景两边的任一嵌孔中（正好让两个キ－リカのスフィア对称放置）。取出蓝色石台上的“封のソフィア”，放到之前第二个キ－リカのスフィア的位置上，令门打开，里面有“破のソフィア”，可以先不拿。踩一下发光的地板，让蓝色石台到达该场景，将石台推到发光地板的位置上，再将任意一个キ－リカのスフィア放到蓝色石台的嵌孔，令地面塌陷，露出下层的水晶。到下层取出第三个キ－リカのスフィア，放置到一边后将破のソフィア镶嵌到下层的嵌孔，露出宝箱后获得“炎神の小手”。最后把任意一个キ－リカのスフィア嵌到最里面的门边，取出后进入，观看一系列剧情。

连络船·ウイノ号



从寺院返回水上村子，走到最下方尤娜等人的聚集处，选择乘船前往ルカ。船上的操舵室里可找到“アルベド语辞书第5卷”。到下方的甲板上触发尤娜替泰达辩解的剧情（注意在这之前不要偷听瓦卡和露露的谈话），剧情完毕后再次与尤娜对话，然后从甲板的楼梯上偷听瓦卡和露露的对话，需要连续听4次。听完以后走到上方甲板的球旁（在这之前建议存个档），玩一个迷你游戏，需要用方向键或左摇杆＋○键来应对屏幕上不同方向出现的回忆话语，比如出现在上方的句子是↑＋○，出现在中央的句子是○，顺利完成后可习得“ジェクトシュ－ト”，PSV的方向键不太方便操作，建议用摇杆。

港町ルカ



与尤娜对话完毕后到达港口城市ルカ，先按系统提示向上方走，触发マイカ总老师和シ－モア的剧情。观看完水球教学后从休息室左侧的走廊里（需要从柜台左侧的门进去）找到“アルベド语辞书第6卷”，按提示出门与尤娜汇合，先不要急着触发剧情，收集一下该区域的宝箱，ルカ港的的1番、2番、5番ポ－ト都有宝箱，找全后可从メインゲ－ド往下进入港町的第二个区域。



ルカ剧场的接待柜台区域（ルカ＝シアタ－・受付）可找到“アルベド语辞书第7卷”。前往右上方的町はずれ跟ルッツ和ガッタ对话，进入中央广场正上方的酒吧发生争执事件，尤娜被人掳走。返回港口区域，在2、3、4番ポ－ト各触发一场剧情杂兵战，之后从4番ポ－ト上船触发BOSS战。BOSSアルベドシュ－タ－的弱点为雷系魔法，先让露露对着旁边的吊车（クレ－ン）使用三次サンダ－，再让泰达使用TRIGGER COMMAND里的“クレ－ン”，待吊车拔出BOSS的核心后，再让露露用雷系魔法攻击一两轮便可胜利。

救出尤娜后看完瓦卡水球比赛胜利的剧情，去休息室（地下フロアA）与躺着的瓦卡对话，参加水球决赛。无论胜利与否都能继续推动剧情，想获得胜利也并不难，让泰达尽量少被包围，在靠近对方球门时突破一名防守队员再射门，基本就可以进球。球赛结束后是一场固定杂兵战，会增援很多批，但基本都能秒杀。之后奥隆登场，打过一个杂兵和小BOSS后进入自动剧情。奥隆加入队伍后按系统提示走到町はずれ，再与尤娜对话后到达ミヘン街道。这里返回ルカ，在之前水球选手休息室的柜子里（从左到右的第二个）可找到七曜中的“水星の印”。

ミヘン街道

进入ミヘン街道，存档点会升到Lv2，今后可以通过存档点随时前往水球场。这条街道比较和平，没有BOSS，一路向前赶路即可。路上的行人都对话一次，可以获得不少道具。初始场景的右上角有一名召唤士ベルゲミ－ネ，与她对话可进行召唤兽对决，胜利后获得“こだまの指轮”，失败同样获得“旅人の指轮”作为奖励，稳赚不赔的买卖，一定要去取得。只要我方任一召唤兽的OD槽满槽，两发OD即可取得胜利。街道南部的“炎神の指轮”、中央部入口处的“Lv.1 キ－スフィア”也都务必拿到，因为在触发完街道北端的落日剧情后就无法获得了。

进入街道的北端可看到一个宿屋，进去再出门触发夕阳剧情，之后过夜。第二天在宿屋内自动获得“Lv.1 キ－スフィア”和“アルベド语辞书第8卷”。出门再次靠近宿屋触发与チョコボイ－タ－的BOSS战，本战有以下四种战斗结果：



1.BOSS被杀死：开通到北端的新路

2.BOSS被推下悬崖：获得两个“Lv.1 キ－スフィア”，且开通到北端的新路

3.我方被推下悬崖：不获得战利品，开通到北端的旧路

4.我方全灭：GAME OVER。

也就是说，只要我方不被全灭，游戏都可以进行下去，只是报酬不同，最好的解决方法是将BOSS推下悬崖。BOSS的弱点为“暗暗”和火系魔法，在站立时拥有坚固特性，需要用带贯通的武器和火系魔法将其打翻在地，然后再追加攻击即可将其往悬崖边推。BOSS的“ぶちかまし”会反过来推我方，最好用“ディレイアタック”来减缓它的行动频率，否则拉锯回合过多，有可能导致未将其推下悬崖就将其杀死的情况。

www.dooland.com

战斗胜利可免费骑乘一次陆行鸟，之后再想骑乘就得花费 1000 块钱。陆行鸟的好处是免踩地雷遇敌，在左上方的倒 U 型地图即新道北部，调查路边的黄色羽毛可到达高台上取得宝箱。另外依然在新道北部的地上可找到“アルベド语辞书第 9 卷”。从新道北部到达北端，先不要急着前往キノコ岩街道，往下在旧道南部的最下方可找到七曜里的“土星の印”。旧道北部和南部的地上各有一根黄色羽毛，调查后同样能找到宝箱。


■第9卷所在位置

キノコ岩街道

准备前往**キノコ**岩街道时遭到卫兵的阻挡，返回遇到**シ－モア**，之后就可以通行了。穿过街道的谷间区域，到达断崖区域后，在地图的左方弯道尽头可发现“**アルベド**语辞书第 10 卷”。


■第10卷所在位置

地图右侧听取**ルッツ**和**ワッカ**的对话，然后乘坐升降梯来到高台上，走到帷帐处的司令部附近触发剧情，剧情完毕后与右下方的士兵对话，进入 BOSS 战。BOSS“**シンのコケラ：ギイ**”由腹部的本体、头和双腕组成，本体在受到物理攻击时，双腕会协助防御，因此泰达、奥隆等物理系角色若想对本体造成伤害，就得先击破双腕，露露的黑魔法则不受此限制。BOSS 头部在一定场合下发动“头**があやしい动きをしている！**”的行动，这时头部晃动加剧，下次再轮到头部行动时则会喷出毒液，因此一看到此提示，就让瓦卡用球砸它的脑袋，即可令晃动停止。手腕在击破的两回合后会重生，而 BOSS 的物理攻击力较高，可使用**プロテス**降低手腕的威胁。第一战结束后会立即进入二连战，我方上场角色固定为西莫亚、尤娜和奥隆，西莫亚的魔法威力非常高，直接用魔法轰 BOSS 的本体就能迅速击破，不过这是他在流程中惟一加入我方的一次，感兴趣的玩家可以故意等其 OD 槽蓄满后欣赏一下 OD 技**レクイエム**。战斗结束后顺着海滩往上走，几段固定对话完毕后前往**ジョゼ**街道。



ジョゼ街道～寺院

进入街道后一直往北走，该地图中有两个宝箱，宝箱中点位置的对面地上有“アルベド语辞书第 11 卷”。北端是岔路口，左边通往幻光河，右边通往ジョゼ寺院，先去寺院。进入寺院后触发一系列剧情，收集一下宝箱便可进入试炼之间。


■第11卷所在位置

第一个场景把墙壁上的两个ジョゼのスフィア取下，镶嵌到门上的孔里，进入第二个场景。第二个场景需要先取下正面的两个ジョゼのスフィア，镶嵌到右边墙上绿色印记的右下方的两个孔里，然后将中央的台座向右推，令上下两个台座对在一条竖直的线上，这时会出现电光的画面特效，之后将台座上的水晶球取下，镶嵌到该场景大门右边的孔里，可打开门。然后取下方才绿色印记右下方的两个水晶，一左一右镶嵌到台座上，将台座推到下一个场景的电网中，就可以通过了。推动尽头的台座，触发机关。返回第二个场景，将门右侧的水晶取下镶嵌到门的左边孔里。踩下左侧楼梯下的闪光地板，令之前推下去的台座回到原位，取下台座上的两个水晶球，返回第一个场景，镶嵌到左右墙壁上。触碰第二个场景发光地板前方墙上的印记，可令“破のソフィア”出现，先不要拿，乘坐升降梯来到试炼之间的第二层。第二层的解谜较为简单，只要推动 5 个台座即可令楼梯出现，但先不要急着上楼梯，否则就返回不了了。先返回试炼之间的第一层，拿到破のスフィア，镶嵌到第二层新出现的台座上，这样就能从台座右边的墙壁里获得“运スフィア”。从楼梯上去，触发剧情。



幻光河

第二天前往寺院内，进入上方的房间与尤娜床头的人对话，触发剧情后离开寺院，前往幻光河。南岸的道路较为狭长，一路上注意收集宝箱，道路右边会再次出现等候我们的召唤士**ベルゲミ－ネ**，与其交战无论胜败都可获得“召唤士**の**心”，此外胜利能获得两个“龙**のウロコ**”，失败获得六个“**スモ－クボム**”。交战前最好先让尤娜的 OD 槽达到最大，这样召唤**イフリ－ト**用两次 OD“地狱**の**火炎”即可解决战斗。

剧情后到达南侧的**シパ－フ乘り**场，与记录点旁的陆行鸟骑兵队发生对话，这里有好几处商店，可趁机整备一下装备。整顿完毕后与骑乘动物旁的小矮人对话，渡过幻光河。渡河中途尤娜被劫持，发生一场 BOSS 战。BOSS **アルベドキャプチャ－**的弱点属性为雷，但本战只有泰达和瓦卡出战，所以只能老实地使用物理攻击。BOSS 的爆雷极具威胁性，需要在其进入爆雷连发状态时施以伤害，令其下潜。泰达和瓦卡至少有一人习得**ヘイスト**或**ディレイアタック**，用以提升己方行动速度或降低 BOSS 行动速度。



BOSS 战结束后到达对岸，在骑乘动物旁的木箱上找到“**アルベド**语辞书第 12 卷”。向左走前往幻光河北岸的道路，在道路的拐弯处遇到琉库，之后她加入队伍。经过一场调合教学后，从北岸的最上方到达**グアドサラム**。



■第12卷所在位置

グアドサラム

在グアドサラム观看装备改造的说明，之后前往西莫亚的府邸，府邸左侧的民家里可找到“アルベド语辞书第13卷”。在府邸的玄关与管家对话，进入府邸的大广间。与露露、奥隆、尤娜分别对话，触发水晶再现机械城市、西莫亚向尤娜求婚的剧情。走出西莫亚府邸触发对话，然后从石桥往上进入异界。在异界分别与瓦卡、露露和尤娜对话，剧情完毕后前往西莫亚府邸。在府邸前触发剧情，尤娜进屋向西莫亚报告，泰达与露露走到石桥上对话。对话完毕后走下石桥，再次与露露对话。往下走到雷平原的通道口，触发与シェリンダ的对话得知西莫亚不在家，与大家汇合以后前往雷平原。进入雷平原后再返回异界的幻影召唤处，从宝箱里获得“火星の印”。


■第13卷所在位置

雷平原

雷平原上会间歇性地落雷，落雷前屏幕上会有一瞬间前兆性的闪白，这时按○键即可成功回避。靠近地图上各处的避雷针可免受雷击，此外根据玩家被雷击中或成功回避掉雷击的次数，旅行公司前会出现宝箱奖励，成功回避200次可获得七曜武器相关的“火星の圣印”，并且能解锁一个奖杯。


■第14卷所在位置

在雷平原南部的最上端触发剧情，进入旅行公司，注意先不要进入右侧的门，否则会错过“アルベド语辞书第14卷”。先跟门口的琉库对话，**リン**登场走到柜台处，与他对话后选择“**まあまあ**”，即可获得了。获得以后进入右侧的门，触发与尤娜的剧情，第二天在门口与琉库对话，继续向雷平原北部走。穿过雷平原北部的最上端，触发尤娜与众人谈话的剧情后，走出雷平原到达**マカラ－ニャの森**。

マカラ－ニャの森

森林里没有岔路，一直走即可。走到行商人**オオアカ**所在区域时，在右下角较短的死胡同里可找到“アルベド语辞书第15卷”。如果玩家要在这里买装备，注意先看一下价格后退出，商人会询问价格是否高，选择“高すぎ”可令货物打七五折。奥隆劈开道路后进入**スフィアの泉**，靠近尤娜触发BOSS战。该BOSS的属性会不断变化，简单的判断方法是先让奥隆砍一刀，看BOSS用哪种属性的魔法反击，然后让露露使用相反属性的魔法即可有效地杀伤BOSS。注意BOSS在HP降低时会使用全体压杀，威力很大，所以在打到一半HP左右时最好让露露直接用OD技秒杀之。胜利后**ジェクト**的水晶球解封，之后可以前往世界各地寻找记忆水晶了。


■第15卷所在位置

マカラ－ニャ湖

进入**マカラ－ニャ**湖，与旅行公司右边的**クラスコ**对话，被提问后建议回答“饲育”，旅行公司门口左侧可找到“**アルベド**语辞书第16卷”。沿着冰原道路往左走，西莫亚的管家会来接走尤娜，中途遭遇**アルベド**族的袭击，触发BOSS战。该BOSS分为两个阶段，第一阶段我方无法使用召唤兽和魔法，建议让琉库使用雷系道具主攻，等把飘在天上的控制器打掉以后，就换露露上场使用雷系魔法。BOSS在进行“魔法**ビ－ム**”的蓄力有3个回合，这招非常强力，建议让尤娜使用OD技召唤**イクシオン**，此召唤兽的OD“**ト－ルハンマ－**”基本可以秒掉BOSS的残存血量。


■第16卷所在位置

マカラ－ニャ寺院

战斗结束后自动到达マカラ－ニャ寺院，走过地图下方的U字型弯路进入寺院的大广间，先不要靠近楼梯，与门口记录点旁的管家对话可得到琉库的装备。靠近楼梯后触发剧情，进入楼梯右边的房间，剧情后再去左边的房间，与NPC对话获得一些道具，然后退出来存个档，上楼梯去触发对西莫亚的BOSS战。战斗开始后先分别让泰达和尤娜使用TRIGGER COMMAND里的“话す”指令与西莫亚对话，可提升本战中泰达的攻击力和尤娜的魔法防御力。BOSS分为以下3个阶段：



第一阶段：西莫亚和两个卫兵，卫兵会帮西莫亚抵挡攻击，且他们在受伤后会立即使用道具回复1000HP，很难打死。比较好的打法是先让琉库分别偷两个卫兵，这样他们就不会自动回复了，期间对我方3名角色使用白魔法ヘイスト，提升全员的行动速度。将卫兵击杀后再集中攻击西莫亚。

第二阶段：西莫亚召唤出アニマ，アニマペイン具有秒杀特性，但对召唤兽无效。其实只要我方全员都保持ヘイスト，让泰达和奥隆物理攻击，第三名角色负责回复和复活就能轻松击倒アニマ，但考虑到第三形态西莫亚恐怖的连续魔法攻击，建议先让尤娜召唤出シヴァ（当前显示为????），让シヴァ承受アニマ的攻击，蓄满OD槽后收回，让泰达和奥隆解决掉アニマ。如果シヴァ的HP不足，可让她对自己使用ブリザラ来回复HP。

第三阶段：这一阶段的核心思路就是在西莫亚出手前用OD将其秒杀，否则他的连续魔法会将我方角色相继打残，最终导致来不及回复而队伍全灭，第二阶段让シヴァ蓄满的OD槽此刻就能派上用场了。

打倒西莫亚以后尤娜一行被作为教会的反叛者处置，原先进来的道路被封死了，只能继续向寺院里面走。顺着冰雪斜坡走到中层，从中央的石柱上取下“封のスフィア”，将其镶嵌到下方的台座上。将台座向右推，撞第一个冰柱，再换一个方向将其往上推，撞第二个冰柱，会出现通往下层的斜坡。顺斜坡走到下层，取下台座上的“封のスフィア”，镶嵌到这一层最左边的孔里，返回中层，取下新升起的台座上的“マカラ－ニャのスフィア”，把该水晶球镶嵌到下层的台座上，将台座向右推。取下中层最右边的水晶球，镶嵌到下层左侧柱子中台座的孔里。返回中层取下右

上角的水晶（通往下层的斜坡上端），镶嵌到该层中间的柱子里，这样上层的路就铺好了，且地面上出现新的光印。

顺斜坡走到上层踩下光印，左边出现一个台座，取下台座上的水晶球后将其推到中层。走到中层通往下层的入口处，将刚才拿到的水晶球嵌入，然后踩一下中层左下方的光印，从出现的台座上取下“破のスフィア”，将该水晶球镶嵌到下层左数第二个孔里，可拿到这里的宝箱“运スフィア”。

返回中层，取下中央柱子上的水晶球镶嵌到这一层的最右边孔里，令冰柱重新出现，然后立即将水晶球取下嵌入左边的台座。将台座向冰柱推，再向上推到下层。到下层让台座与右边的柱子对接，返回中层。最后再把中层右上角的水晶球嵌入中央的石柱，这样会重新构建出道路。注意不要踩到上层的光印，顺着铺出的冰雪道路脱离。

逃离寺院后原路返回マカラ－ニャ湖，立即触发与ウェンディゴ的 BOSS 战。与西莫亚战类似，首先让琉库偷盗两个卫兵，将他们消灭后再攻击 BOSS 本体。BOSS 进入狂暴状态后攻击力非常高，需要用パワ－アタック和ディレイアタック降低其威胁，召唤兽シヴァ的“天からの一击”在运气好的情况下能一直中止 BOSS 的行动，能蹭掉对方不少 HP。如果不慎被 BOSS 反击致死，再换上普通队员全力进攻即可。BOSS 战完毕后分别与琉库、尤娜和奥隆对话，然后走到湖底地形的中央，触发辛的剧情，来到サヌビア沙漠。

サヌビア砂漠

沙漠中开始只有泰达一人，往前走触发一场小 BOSS 战，与露露、奥隆合流，继续向上走与瓦卡合流。进入第二个场景（沙漠・东部），右方岔路与基马利合流后，沿着左方岔路向上走，与琉库合流。如果玩家在之前的流程里没有获得“アルベド语辞书”的 1、3、5、14 卷，可以分别在这两个场景中找到。在沙漠的中央部上方的两个出口附近能找到“アルベド语辞书第 17 卷”和“アルベド语辞书第 18 卷”，进入沙漠的西部地区。这里宝箱较多，左端中间位置的宝箱里有“金星の印”，不要错过。从北部进入アルベド族的根据地。


■第17卷所在位置


■第18卷所在位置

アルベドのホーム


■第19卷所在位置

根据地入口处的左边找到“アルベド语辞书第 19 卷”，进入后沿着一本道走，从入口进入居住区前会有一段剧情，居住区的第一个房间里找到“アルベド语辞书第 20 卷”，同房间上方的宝箱需要回答 3 个问题，答案分别是最后一行的中间一词、中间一行的右侧一词、中间一行的正中一词。居住区右上角的房间门前找到“アルベド语辞书第 21 卷”，进入房间后同样看到两个宝箱，上方的宝箱需要输入密码“5633”，下方宝箱需要回答 4 个问题，答案分别是从上至下第三项、第四项、第二项、第一项。然后从左上方记录点往下，触发剧情后前往飞空艇。


■第20卷所在位置


■第21卷所在位置

飞空艇～圣ベベル宫

飞空艇上先跟シド对话，然后暂时离开舰桥再返回，与驾驶飞船的アニキ对话，得知发现了尤娜的行踪。从飞空艇的左下方进入キャビン区域，在甲板上触发 BOSS 战。双方接近时用“パワ－ブレイク”、“ブラインアタック”、“スロウ”可有效遏制 BOSS 的物理输出。该 BOSS 值得注意的攻击有近身时吸气后的ポイズンブレス，不仅攻击力高，还会让我方陷入中毒状态，所以保险起见可以让泰达使用 TRIGGER COMMAND 里的“はなれる”，令飞船远离 BOSS，这样虽然我方只能让瓦卡主力输出，但配合ヘイスト来提升行动速度，效率并不低。打完 BOSS 后则进入抢婚剧情，降落到圣ベベル宫后靠近西莫亚和尤娜，中途要打五组杂兵，之后尤娜会乘坐召唤兽逃脱，玩家则要经由圣ベベル宫前往试练之间。注意僧官专用通路的右侧路边可找到“アルベド语辞书第 22 卷”。



■第22卷所在位置

试练之间需要依靠传送装置前进，传送方向由地面上的箭头决定，玩家行至箭头的格子上时按下○键，此时箭头定格下的方向即为传送方向。首先一直往前，在传送带靠近上方的尽头处可看到一左一右的两个封闭型岔路，停到左边岔路，取下“ベベルのスフィア”，将其镶嵌到右边岔路的孔中。返回到初始位置，从第一个丁字路口向右传送，到达拥有 3 个箭头方向的十字路口，不用改变方向，继续往右，拐个弯即可在尽头找到第二个ベベルのスフィア。走回前一个十字路口，选择箭头往上传送，在尽头的拐角处向右转，将水晶球镶嵌到孔中。原路返回十字路口，选择向上，在尽头拐角处的前一个丁字路口拐右，取得“封のソフィア”嵌入孔中。原路返回十字路口，依然选择向上，在尽头拐角处右转，将“封のソフィア”嵌入，然后从右端取得“破のソフィア”，将该“破のソフィア”放到“封のソフィア”的初始所在位置（第二个丁字路口右拐），传送到上方右拐，将之前镶嵌的“ベベルのスフィア”取下。返回十字路口选择往上，由第一个丁字路口转右，从新出现的道路可到达祈祷之子的房间前，踩地上的光印，把水晶球嵌入台座后获得该迷宫的隐藏宝箱ナイトランサ－。

剧情后单独操作尤娜，分别在左侧中部、中间北部和右侧中部与基马利、奥隆和露露汇合。为了给接下来的BOSS战做准备，玩家在踩地雷击杀杂兵时，留心将シヴァ、バハム－ト、イクシオン三只召唤兽的OD槽蓄满备用。调查左下角发光的石板，然后到中间中部偏右的房间，踩下这里的石板可在地图右上角召唤出石板，乘该石板可进入左上角的宝箱房间。拿到宝箱里的道具后进入地图的正北面，触发BOSS战。该BOSS战为尤娜和他一对一的召唤兽对决，分为三个阶段：



第一阶段：敌方召唤满OD槽的イフリ－ト，我方召唤シヴァ，先用白魔法バファイ防住对方的地狱火炎，然后用ブリザラ和OD技ダイヤモンドダスト将其打倒。

第二阶段：敌方召唤ヴァルファ－レ，我方用バハム－ト应对，OD技配合普通攻击即可轻松胜利。

第三阶段：敌方召唤バハム－ト，该召唤兽会进行5回合的倒计时，每5回合发动一次OD，我方用イクシオン应对，在对方放OD的前一回合使用まもる提升防御力，这样メガフレア对我方的伤害仅仅只有四五百。イクシオン的OD技ト－ルハンマ－和普通攻击配合，很快就能耗死敌方。

视角切换到泰达一行，第二个记录点的前方触发BOSS战，本战虽然可以选择开门逃跑，但逃跑后依然会遭到BOSS的追击，且会错过两个宝箱，建议一战将其消灭。威胁性较强的招式有“石化にらみ”，被命中的我方队员会化成粉末，战斗中无法再复活，如果战力不够，那只能选择开门逃跑，变成粉末的队员会复活。攻击方面可以让琉库使用手榴弹，瓦卡和泰达对BOSS使用回复道具“フェニックスの尾”，注意是对BOSS，不是对自己。



两拨人员在长桥上汇合，接下来需要面对变异的西莫亚，先不要急着交战，通过刷杂兵把角色和召唤兽的OD槽都刷满。BOSS的HP在24000以上时，连续的黑魔法非常危险，先尽快让奥隆、泰达、露露或召唤兽用OD削减其HP。血量24000～12000之间的BOSS比较容易对付，只需注意及时给被石化的队员解除状态，防止被“砕きのツメ”秒杀。血量在12000以下时使用大威力的フレア，如果当前队伍的平均HP低于3000，还是算好血量，召唤出バハム－ト用OD直接秒了他吧。战斗结束后来到マカラ－ニャの森，先出野营地，往下找到尤娜，触发水中缠绵的剧情。往左的道路上能找到“ジェクトのスフィア”，往右来到ナギ平原。


©2001, 2002, 2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

ナギ平原

平原非常广阔，进入后可骑乘陆行鸟以节省时间。平原入口处右手位置有一根黄色羽毛，骑乘陆行鸟调查羽毛可前往レミアム寺院，寺院外围左侧有“アルベド语辞书第24卷”。ナギ平原的左上角有“アルベド语辞书第23卷”，中央可与ベルゲミ－ネ进行召唤兽对决，无论胜利与否都可获得“召唤兽の心”，今后可以消耗道具来提升召唤兽能力。在平原中央的营地发生剧情后，从平原右上角进入桥周边区域。


■第23卷所在位置


■第24卷所在位置

ナギ平原・桥周边～盗まれた祈り子の洞窟

记录点前与BOSS护法战机交战，最简单的打法是让我方一名角色使用“挑发”，这样BOSS便只会用单体的ブラストパンチ攻击该角色，只要注意给该肉盾做好回复就能轻松获胜。从右侧的山路往谷底走，先不要急着进洞窟，在谷底的最右边石缝中找到“古ぼけた剑”。进入洞窟后，在上方记录点的左边找到“アルベド语辞书第25卷”。记录点前发生BOSS战，BOSS本身没有威胁，不过打败他以后可以交涉让强力召唤兽“用心棒”加入队伍。BOSS房间前的传送石板可以将玩家送到一左一右的两个房间里，里面有不错的宝物。


■第25卷所在位置

ガガゼト山



如果玩家当前的钱不太够，那打败用心棒以后可以先晾着，等以后成土豪了再来交涉。从谷底返回上方的桥，往上走进入ガガゼト山。第一个记录点过后会有一场BOSS战，基马利需要单挑ビラン＝ロンゾ和エンケ＝ロンゾ两人，对方的战斗力根据基马利的强度而定，如果基马利等级较低，打起来反而更轻松。本战是习得青魔法的最佳时机，让基马利不断地对两个敌人使用“龙剑”，便可习得除了“くさい息”和“シャイニング”以外的所有青魔法。两个敌人靠在一起时会互相掩护，此时可专注回复并用“龙剑”拖延。等他们其中一个向基马利撞过来使得两人分开后，再分别击破即可。

沿着山路往上走，中途的行商人オオアカ处购买一些圣药，在下一场BOSS战中有用。地图最左边的记录点后与西莫亚的终异体发生BOSS战，建议在本战前把队员和召唤兽的OD蓄满。战斗开始后立即对BOSS使用バイオ，每回合的中毒可削减



其 1400HP。当 HP 在 35000 ~ 70000 时为第一阶段，“灭びのヤリ”会让我方角色僵尸化（ゾンビ），一定要立即用“圣水”解除，不然会被 BOSS 已紧接的“アレイズ”秒杀我方僵尸化单位。解除前不要用白魔法为僵尸化的角色回复 HP，否则反而会作为不死系被杀死。另外要注意“デスペル”→“死刃の交击”的连携，HP 在 3000 以下的角色基本会被秒掉，需要提前换上血厚的角色来吸收伤害，当然最保险的打法还是尽快让召唤兽轮番用 OD 快速把 BOSS 血量降到半血以下，威胁会小很多，但我方的每只召唤兽在场上至多存活一回合，就会被 BOSS 强制用“一击の慈悲”击杀。バハムート、イクシオン、奥隆、露露的 OD 连放后，再适当坚持一下即可进入相对安全的第二阶段。

第二阶段立即对尤娜使用ヘイスト，做好回复，对全员使用シェル降低 BOSS“フレア”的伤害。当出现“必杀魔法准备 OK！”的提示，BOSS 会在两回合后使用“完全なる破坏”，在此期间必须保证全员シェル在身，HP 满值且处于防御状态，防下这一击后，再按部就班收尾即可。

消灭 BOSS 后往前走，柱子之间有一个宝箱装着“水星の印”，视角不太好，小心遗漏。继续向前走，在登山洞窟触发剧情后，泰达来到ザナルカンド，操作他走进船舱，靠近桌子后发生剧情，然后走出房间登上船头和孩子对话。梦醒后与尤娜一行人往洞窟深处走，第一个记录点沿左上方的道路走到尽头，由泰达、瓦卡和琉库 3 人潜入水中，挑战第一试练。用瓦卡把球成功砸到光点上，返回记录点可发现出现一条通往右上方的阶梯，沿着阶梯往上，潜水挑战第二试练。该试练需要让琉库对应绿色印记、泰达对应蓝色印记、瓦卡对应红色印记，成功后返回。沿着前一个分岔路口往左上走，遭遇 BOSS 战。BOSS 战前最好先把バハムート的 OD 蓄满，然后第一回合立即召出，既可以抵挡 BOSS 的状态异常魔法“フォトンウィング”，也可以用 OD 技打掉其 25000 左右的 HP，剩下的血量用物攻和魔攻较高的角色补几下便可胜利。

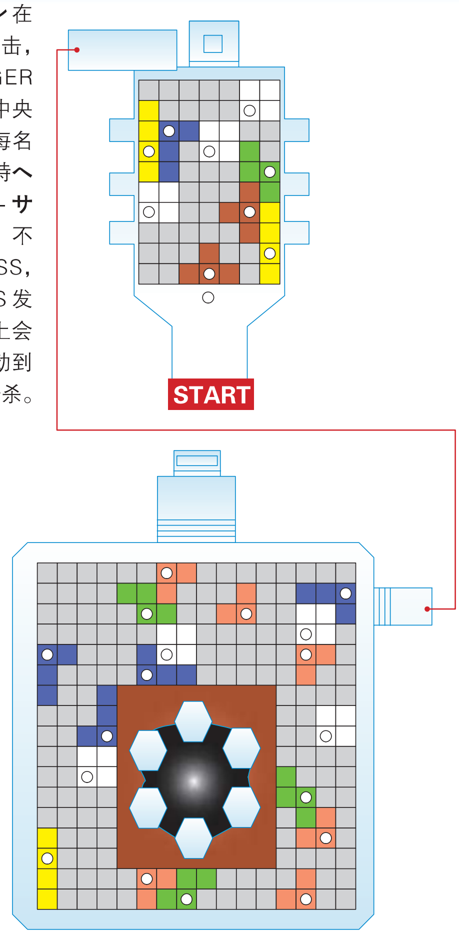


▲第一试练与第二试练。

ザナルカンド遗迹～エボン＝ドーム

进入**ザナルカンド**遗迹，该区域没有 BOSS，路线也是一本道，一直走到试练之间。试练之间分为两个区域，第一区域需要将地板上踩出与显示屏上相同的图案，完成后两侧出现 6 个台座。分别将左 1、左 3、右 1、右 3 这四个台座推进去，然后分别去第二区域完成踩地板，完成后将第二区域显示屏左右的两个水晶分别取出，返回第一区域放回左 2 和右 2 两个台座里，往前走触发 BOSS 战，战斗前请为己方队员配备防御**バーサク**状态的防具。魔天**のガーディアン**在受到攻击后会使用群体反击，战斗开始后可使用 TRIGGER COMMAND，将我方站在中央的队员移动到对面去，让每名队员隔开站。我方全员保持**ヘイスト**，当有角色进入**バーサク**状态后一定要尽快解除，不然会不受控制地攻击 BOSS，诱发 BOSS 的反击。BOSS 发动**マジカルマイン**后地板上会闪光，需要将己方队员移动到不发光的地板上，防止被秒杀。





（※ 拿到飞空艇以后可以再次进入这儿的试练之间，令两个区域的方形团全部出现，可在第一区域的上方找到“破**のソフィア**”。）

战斗完毕后进入祈**り**子**の**间，稍作整顿，检查一下圣水是否足够。穿过大广间到达魔天，触发与**ユウナレスカ**的 BOSS 战。该 BOSS 分为三个形态：

第一形态：需要特别注意的是 BOSS 的普通攻击或物理反击都会解除我方队员的ヘイスト、シェル以及プロテス状态，因此在本战中作为重要回复角色的尤娜绝对不要去攻击她，第二和第三形态下同理。这一形态下 BOSS 的攻击力并不高，不过会使用一些异常状态攻击，让尤娜及时用白魔法解除即可。

第二形态：“ヘルバイダ－”威胁较大，必定令我方全员僵尸化，用圣水解除的同时，务必要故意让尤娜附带ヘイスト加速效果并保持僵尸状态，一旦全员健康，会引诱 BOSS ヘルバイダ－连发，并且会被第三形态的 BOSS 开场秒杀。

第三形态：BOSS 开场即会使用“オ－バ－デス”，秒杀我方非僵尸状态的角色，让幸存的尤娜将另外两名队员复活，并赶紧回复 HP。之后 BOSS 有一定几率对我方使用白魔法，如果目标正好是健康角色就赚了。マインドブラスト会让队员混乱，需要及时解除。本战的关键是尤娜全程僵尸，考虑到オ－バ－デス会被反复使用，尽量还是不要打消耗战，让召唤兽轮流上场使用 OD 最为一劳永逸。



シン

打败**ユウナレスカ**，从北面的楼梯下去再返回，会从新刷新出的宝箱里找到“日轮の印”，走出**エボン＝ド－ム**可获得飞空艇。在上层船舱的窗户边与尤娜、基马利对话，返回驾驶舱触发剧情，完毕后与シド对话，选择前往NEW字样的グレ－ト・ブリッジ见到**マイカ**老师，触发一系列剧情，与祈祷之子对话时依次选择“わかったつもり”、“エボン＝ジュを倒す”。



返回飞空艇，在驾驶舱和シド对话，将目的地选择为“シン”。移动到上层甲板，触发BOSS战。一开始依次面对辛的左手和右手，不需要靠近，龟缩在远处用黑魔法和瓦卡攻击即可，辛基本不会动，只是在濒死时会以物理攻击来蹭一下，没有威胁。如果玩家选择靠近作战，可以用“アーマーブレイク”和“メンタルブレイク”降低其防御，不过要注意其核心发光时需要指挥飞空艇拉开距离。



消灭左右手后，**シンのコケラ：グナイ**和シン的本体同时登场，在将前者消灭以前，本体不会有任何动作。**グナイ**的HP只有20000，弱点属性为火，吸收水系，用**ファイガ**系黑魔法可迅速消灭。本体在受到攻击时会以4属性魔法反击，但都是最低级，威胁很小。让尤娜保持**ヘイスト**状态并做好回复，然后使用**アーマーブレイク**和**メンタルブレイク**降低其防御，战斗会变得较为轻松。



战斗后向甲板移动，触发剧情后再次向甲板移动，第二次与シン的本体战斗。本战需要密切留意BOSS的OD槽，一旦蓄满之后发动**ギガグラビトン**，会强制GAME OVER，没有任何挽回余地。BOSS的140000HP看起来比较肉，我方用“连续魔法”配合上位黑魔法依然能有效造成伤害，不过初期无法使用近战攻击，需要等BOSS两次靠近我方，再用**アーマーブレイク**和**メンタルブレイク**降低其防御后猛攻，最后以**バハムート**的OD收尾。一切顺利的话在BOSS的OD槽尚未蓄到一半时便可解决战斗。

悲しみの海



进入辛的体内，这里的地图受迷雾遮挡，地形比较简单，从右上方的路进入**なげきの**园，触发BOSS战。这一战要面对西莫亚的最终异体，这是个典型的高攻低防型BOSS，连续的4属性魔法极具威胁，**デスペル**后的**アルテマ**也能造成4000左右的伤害。如果当前队伍不是很强，老规矩在战斗前先把**バハム－ト**和尤娜的OD槽刷满并存档。BOSS第一次行动必定会使用火系魔法，预先用白魔法**バファイ**挡下。BOSS身旁有4个魔法阵，上面的4种颜色圆圈分别对应4属性魔法，红色＝火、黄色＝雷、蓝色＝水、紫色＝冰。BOSS在受到物理攻击后，魔法阵逆时针转动90度；受到魔法攻击后，魔法阵顺时针转动90度。BOSS的连续魔法以每个魔法阵上最靠近自己的圆圈所对应属性施放，当靠近的4个圆圈均为同一属性时，其魔法伤害值会大幅增加，且对该属性魔法的抗性也提升。当BOSS使用完**デスペル**后立即让尤娜放出召唤兽，通过**まもる**指令来抵挡**アルテマ**的伤害。

なげきの园～梦の终わり

战斗后继续沿着道路走，进入恶梦的中心。先在地上收集10个结晶体，被冰柱戳到会触发战斗，结晶体在出现6秒左右即会消失，移动要迅速。全收集完毕进入**梦のおわり**，与**プラスカ**の究极召唤战斗。该BOSS非常强力，之前一直万能的召唤兽OD战术也很难撑过去了，玩家需要先在晶球盘上提升作战角色的HP上限，并把全员的OD槽蓄满。为应对**ジェクトビ－ム**的石化攻击，要装备“完全石化防御”的防具。我方队员推荐配置为泰达、奥隆和尤娜，其中泰达由于可以用特殊对话来令BOSS的OD槽归零（限两次），是必须上场的角色，其他两名队员的HP要提升到4000以上。全员装备改造出“药の知识”的装备，该技能改造素材为いやしの水，可在ナギ平原上对ヘッジバイパ－贿赂（わいろ）116000金钱获得16个。

做完准备工作，先面对BOSS的第一形态。该形态下先加好**ヘイスト**、我方攻防，并用**アーマーブレイク**削减BOSS防御。左右两个石碑每次行动会给BOSS增加OD槽，每次OD约对单人造成4000左右伤害。泰达TRIGGER COMMAND的“话す”指令先不要用，留到第二形态。当BOSS濒死时先不要急着杀死它，回满己方HP再说。



www.doolang.com



BOSS 第二形态的 OD 变为全员攻击，OD 槽快要蓄满时就赶紧让泰达发动特殊对话。我方的 BUFF 状态继承自前一场战斗，省去了重新施加的时间，我方 HP 一旦降到 3000 以下就要抢在 BOSS 行动前回复。特殊对话只能使用两次，BOSS 又是个血牛，如果感觉耗不过，就费点时间去收集一下调合素材再来挑战，让琉库用 OD 调合出“圣战の药”（材料为两个“力の记忆”）或“カルテット 99”（素材为两个“胜负师の魂”，可在オメガ遗迹对デスフロ－ト使用わいろ获得）。

プラスカの究极召唤结束后要打尤娜当前队伍中的召唤兽，能力值完全一样，不过我方时常保持着リレイズ状态，即使被打死也不会 GAME OVER，专注进攻即可。战斗胜利后进入与エボン＝ジュ的最终战。エボン＝ジュ受到我方任何攻击均会发动ケアルガ回复，攻击方式为グラビジャ，玩家可以先给 BOSS 上一个魔法反射的白魔法リフレク，封住ケアルガ的回复效果，注意回复 HP 就能较为轻松地获胜了。另外还有一种隐藏打法，就是这货作为最终 BOSS 居然能被僵尸化，利用ゾンビアタック或ゾンビ攻击改的武器将他打成ゾンビ状态，然后用白魔法アレイズ/レイズ或道具フェニックスの尾能直接秒杀，委实有点高开低走。之后就可以欣赏结局了。

CHECK



▲正常主线流程中无法获得アルベド语辞书第26卷，需要在オメガ遗迹的中上部找到（四个特殊宝箱的左上方）。

奖杯列表

杯种	名称	获得条件
白金	完结	取得其他所有奖杯
铜杯	异邦の言叶	找到第一本“アルベド语辞书”
铜杯	チ－ムワ－ク	在水球比赛中获胜
铜杯	正しいこと	突破ビサイド寺院的试炼之间
铜杯	获得の才能	琉库成功偷盗200次
铜杯	みんな一绪	7名队员全部加入队伍
铜杯	深い爱情	看完水中约会剧情
铜杯	自慢	水球联赛中夺冠
铜杯	ストライカ－	学会水球技巧“ジェクトシュ－ト”
铜杯	チョコボライセンス	所有的陆行鸟训练合格
铜杯	过去との决别	击破ユウナレスカ
铜杯	憎しみの行きつく先	击破シ－モア：最终异体
铜杯	避雷针つて何?	连续躲200次雷并获得报酬
铜杯	血の泪を流す者	获得召唤兽アニマ
铜杯	钱が物を言う	获得召唤兽ヨウジンボウ
铜杯	デルタアタック!	获得召唤兽メ－ガス三姐妹
铜杯	VIP鉴赏者	购买ルカ=シアタ－的所有晶球
铜杯	チョコボライダ－	以0:0:0的成绩获得“とれとれチョコボ的胜利
铜杯	パワ－ストライク	一次攻击打出9999以上伤害
铜杯	袖の下	使用特技“わいろ”一次送出10万金钱
铜杯	过去からのメッセンジャ－	找到所有“ジェクトのスフィア”
银杯	メガストライク	一次攻击打出99999以上伤害
银杯	チョコボマスタ－	在レミアム寺院的陆行鸟赛跑中获得5个宝箱并胜利
银杯	スフィアマスタ－	一名角色的晶球盘全部填满并发动加成效果
银杯	ブリッツボ－ルマスタ－	习得瓦卡的所有OD
银杯	ラ－ニング	基马利习得所有青魔法
银杯	召唤マスタ－	收集所有召唤兽
银杯	武器マスタ－	收集所有七曜武器
金杯	言语マスタ－	收集所有アルベド语辞书
金杯	パ－フェクトスフィアマスタ－	全角色的晶球盘全部填满并发动加成效果
金杯	忍耐	击破デア・リヒタ－
金杯	すべてを超えし者を超える者	击破すべてを超えし者
金杯	永远のナギ节	击破エボン=ジュ
银杯	旅の发端	看完特典影像“永远のナギ节”

本作的奖杯要求颇高，即使是熟练的老手，也需要约七八十小时。如果要简单概括的话，那就是全七曜武器收集，外加两大隐藏 BOSS 击破。需要注意的是，七曜武器收集的奖杯，仅要求玩家获得武器本体，而不要求拿到印和圣印。但由于大部分七曜武器相关的迷你游戏都关系到单独的奖杯，因此实际上只能省去抓蝴蝶的步骤。

本作的两大隐藏 BOSS，分别是日版最强敌人**すべてを超えし**者，以及国际版最强敌人**デア・リヒタ**－。前者要求斗技场制霸，后者要求战翻全部暗黑召唤兽。从难度上来说，后者要远大于前者，特别是暗黑召唤兽后面几只的运气极高，如果不把自身的运气提高到 250 以上，普通攻击根本无法命中。如果想节省时间的话，推荐使用斩魔刀大法，可以秒杀一切 BOSS。但要注意的是斗技场的 BOSS 神龙是水下战，无法用召唤兽，而暗黑召唤兽的用心棒需要连战，全靠斩魔刀也不现实，所以还是要至少练一个角色。更详细的研究请期待未来的中文版。



攻略透解 GUIDE THROUGH

文 阿鲁

美编 小瑟



时隔十年后的复刻作将再度带领大家走进迎来纳基节的螺旋世界。游戏使用的“国际版”的数据，本篇以及Last Mission的全部内容都收录其中，丰富的游戏内容定能让喜爱RPG的你玩到手软。

最终幻想X-2 高清重制版	Square Enix		角色扮演
多机种 ファイナルファンタジ-X-2 HDリマスタ-			日版
2013年12月26日	本地1人	7140日元（PS3版）3990日元（PSV版）	
对应机种为PS3、PSV	推荐玩家年龄：15岁以上		

系统详解

基本操作

方向键/左摇杆	移动/选择
○	对话/决定
×	攀爬、跳跃/取消
□	特殊对话（对应公司宣传、找新娘、秘密情报等任务）
△	菜单
L	战斗中进行换装
R	战斗中进行特殊换装
START	暂停，部分剧情或对话可暂停后按□键跳过，按△键可选择返回本篇游戏的主菜单界面
L+R+START	软复位，返回游戏主菜单界面

※游戏中不少地方都需要按住×键才能进行攀爬和跳跃的动作，由此到达一些原本去不了的地方获得宝物，建议在探险时按住×键不放。

界面解说



名称	用途
アイテム	查看/使用道具
白魔法	使用白魔法
装备	查看/使用装备
リザルトプレート	查看/配置换装盘
アビリティ	查看/培养技能
ドレスフィア	查看换装晶球
クリ-チャ-	培养魔物
バトルメンバ-	更换战斗成员
コンフィグ	游戏设定

任务



本作以完成任务的形式来推进故事的发展，只要完成了主线任务就能顺利进入下一章节，不过想完整体验游戏的内容，就必须完成数量众多的分支任务，这不但涉及到剧情完成度，还可以拿到不少稀有的换装盘、饰品以及挑战隐藏 BOSS。

故事完成度

只要在游戏中触发过剧情，故事完成度就会逐渐增加，不过只是草草通关会错过很多细节剧情，再加上游戏中本身存在有分歧的剧情，因此只通一遍游戏肯定是不行的，故事完成度这一指标也象征着玩家对游戏的体验程度。本作有多周目的设定，故事完成度会随多周目继承，因此玩家可以在二周目或三周目完成某些任务时选择不一样的选项，说不定就会接触到新的东西。游戏的最高完成度是超过 100% 的，不过只要达到 100% 剧情完成度就能获得应有的奖励。

换装系统

玩家可以在战斗中随时换装，每一件服装都代表了一个职业，通过不同职业的配合，能在瞬息万变的战场上占据主动，力克强敌。

换装盘（リザルトプレート）

玩家需要将换装晶球放置在换装盘里才能自由更换其他职业，战斗中可按 L 键随时调出换装盘来变更职业。每个换装盘除了晶球格数和配置不同外，所拥有的能力也有着很大区别，换装盘拥有装备能力和换装能力，只要装备了该换装盘就能马上获得其装备能力，而换装能力则需要在战斗中进行换装后才会拥有，战斗结束后自动消失。部分换装盘拥有多个换装能力，这些都会在换装盘上以不同的符号注明，在配置晶球时也要注意到这一点。

普通换装

本作中的普通换装晶球共有 16 个，也就是说游戏提供了 16 种职业供玩家选择。每种职业不论从外观上看还是自身的能力都有着非常明显的区别，不同的职业组合可以玩出各种战术，具体方法就要玩家自己到游戏里去发掘了。

特殊换装

游戏中，三位女主角分别拥有一个特殊换装，大家可以把它理解为前作中的召唤兽，只要在战斗中换过换装盘里的所有职业，然后按 R 键就能选择特殊换装了。特殊职业的能力普遍较强，甚至拥有多倍 HP 以及能力上限突破等强悍技能，不过只有换成特殊职业进行战斗才能习得该职业的技能，对于需要多次换装后才能选择的特殊职业来说，培养起来比较费时，建议等多周目并拿到了提升 AP 获得量的饰品后再来考虑。



全换装晶球获得方法

职业名	获得方法
ガンナ—	初期拥有
魔铳士	完成幻光河Story Lv.1的任务“轮送车を护卫！”或Story Lv.2的任务“チケットの贩卖！”
アイテムシュ—タ—	完成ナギ平原开启陆行鸟牧场的任务
战士	初期拥有
サムライ	Story Lv.3，キ—リカ寺院・试练の间的地上
ダ—クナイト	Story Lv.2的任务“ベベル突入大作战！”中获得，详情见流程攻略
バ—サ—カ—	完成Story Lv.3マカラ—ニャの森的任务“旅行公司の安全を确保せよ！”
歌姬	初期拥有
黑魔导士	完成第一个任务后获得
白魔导士	完成Story Lv.1ビサイド岛的任务“ワッカを探せ！”
シ—フ	初期拥有
调教士	Story Lv.3ガガゼト山的任务“ロンゾの出阵を阻止せよ”开始时与キマリ对话（前两章和族人对话并保持较高的好感度）
ギャンブラ—	Story Lv.3ルカ的硬币游戏大赛夺冠
きぐるみ士	Story Lv.5全地点Episode Complete或在魔物竞技场取得青年同盟武斗会的优胜
お祭り士	刚上飞空艇时和アニキ对话或在魔物竞技场取得ラ—ジカップ的优胜
サイキッカ—	在魔物竞技场取得レギュラ—カップ的优胜
フロラフルル（特殊换装）	Story Lv.2ジョゼ寺院主线任务中获得
マキナマズル（特殊换装）	Story Lv.2ビ—カネル砂漠主线任务中获得
斩骑王（特殊换装）	Story Lv.1在マカラ—ニャの森遇到トワメル触发剧情后再与其对话3次

技能

每个职业都拥有丰富的技能，这其中包括自动产生效果的自动技能和需要自己使用的手动技能。不过大部分技能一开始并不能用，玩家需要通过战斗累积 AP 点数，达到技能要求的上限时该技能变为“MASTER”字样，之后才能正式开启此技能。在战斗中，使用技能类指令以及打倒敌人都能获得 AP 点数，战前进入“アビリティ”选项后选择对应职业便可看到该职业所有技能的习得情况，选择对应的技能按下○键便可指定培养该技能了。

Over Soul



本作的魔物对玩家都有仇恨值这一设定，同种魔物累积杀到一定数量后，该种族的魔物就会出现 Over Soul 状态，此后在战斗中碰到该种族的任意魔物时，它们都会进入 Over Soul 状态，该状态下的魔物实力更强，可偷取的物品也会发生变化。只要见过 Over Soul 的魔物后，该状态的魔物就会被记录到魔物事典里，收集完所有的 Over Soul 魔物可获得换装盘“天地の破坏者”。为了提高收集效率，可以先猎杀所有种族的魔物并使所有种族对自己均为仇恨状态，然后去圣ベベル庙百层迷宫，这里能遇到游戏中出现的绝大多数魔物，遇敌后立即逃跑，这样就能一次性收集到大部分 Over Soul 状态的魔物，魔物事典可在飞空艇上和シンラ对话进行查看。

战斗系统

本作采用了系列传统的 ATB 作为战斗系统，敌人会随着时间的流逝做出各种动作，即使轮到玩家行动时不进行操作也无法阻止时间的流逝，要是不行动就只会一直挨打。不过为了降低游戏难度，可以在系统的コンフィグ选项里将 ATB 一栏选为“OFF”，这样在玩家选择攻击对象、选择使用道具时，画面右上角的字会变成“Wait”（普通情况下字为 Active），此时 ATB 槽停止流动，不过角色已决定的行动是不会停下来的，因此我们可以利用这个方法达成某些特殊效果，例如我方某角色使用了需要长时间发动的技能，这个时候就可以让时间停止流逝，不给敌人蓄积 ATB 槽的机会。不过在选择换装时，时间依旧是会流逝的，这点需要注意。

其他要素

硬币游戏（スフィアブレイク）



Story Lv.1 在剧场右侧房间和穿紫色衣服的小孩对话选择“うん”，返回入口进入左侧的房间和小孩对话后即可开启该游戏。游戏的玩法很简单，主要考验玩家的计算能力。游戏时，玩家需要先选出 4 枚带数字的硬币，游戏开始后最中央会出现一个数字，之后玩家需要在限定时间内翻转圆盘中的所有硬币，当硬币上的数字之和为指定数字的倍数时即可完成消除，需要注意的是第一个翻转的硬币必须是玩家自己持有的 4 枚硬币的其中之一。除玩家自己的硬币外，其他被选中并消除掉的硬币会算作积分，在指定回合内消除给定数量的硬币后即可获胜。

射击（ガンシュ-ティング）

Story Lv.2 在ビサイド岛开启该游戏，玩家需要操作ユウナ一边前进一边消灭沿途的敌人，到达海滩便算完成。游戏的操作并不复杂，○键为开枪、× 键为切换目标、□键为在已经锁定过的目标间切换、L/R 键为换子弹。打倒敌人后会出现宝箱，里面全是弹药，不同的敌人对应不同的弹药，而每种弹药的能力也各不相同。其中，AMMO 为攻击一个锁定的目标、DUAL SHOT 为攻击两个锁定的目标、DEATH 为秒杀一个锁定的目标、VOLLEY 为秒杀所有目标。打倒敌人会积累连锁槽，连锁槽每提升一级，打倒敌人获得的分数就会多一倍，连锁槽最高为 3 级，不过一旦被敌人攻击连锁槽就会归零。这个迷你游戏会随着玩家获得的积分来提升等级，每提升一级都可以获得奖励，最高的 10 级需要 2800 点积分。想获得高分需要两个条件，第一就是连锁不被

打断；第二就是多打倒敌人。要达成第一个目标，可以在有瀑布路段的末尾处（具体如图），站



在这里是不会被敌人攻击的，可以安心杀敌；第二个条件需要游戏等级较高时才能达成，敌人中的蓝色硬壳怪会掉落秒杀所有目标的“VOLLEY”子弹，只要搞到一发这样的子弹，来到安全处待机，看到蓝壳怪路过时来上一发，这样就可以永远保持身上有“VOLLEY”子弹，达成高分指日可待。

闪电球大赛

当游戏推进到 Story Lv.5 时去ルカ就能参加闪电球大赛，之后只要与前台处的小姐对话，就能随时玩闪电球。本作的闪电球变成了《球会》式的玩法，玩家需要用完成比赛获得的点数来培养自己的球员，最终带领自己培养的队伍取得优胜、成为最强的闪电球球队。闪电球的情况是可以多周目继承的。

魔物创造

与飞空艇的シンラ对话后选择“クリ－チャ－クリエイト”便可进入魔物创造界面。在这里，玩家可以组成、培养自己的魔物部队，挑战魔物竞技场里的各项赛事以获取丰厚的奖品。另外，这些魔物在正式流程中也可以成为玩家的主战队员进行作战。玩家无法直接对魔物下达指令，只能通过右摇杆来控制魔物的士气，士气在画面左上表示为五颗星，右摇杆往左右摇动可控制五星的增减，最小可以减为 0，最大可以增至 5。星数越多，魔物攻击时的伤害量上升，承受攻击所受的伤害量上升，回避率下降，行动方式以攻击为主；星数越少，魔物攻击时的伤害量下降、承受攻击所受的伤害量下降，回避率上升，行动方式以防御为主；0 星时魔物逃跑。



捕捉陆行鸟

在 Story Lv.1 或 Story Lv.2 完成任务“クラスコの新天地”后就可以在战斗中捕捉陆行鸟了，陆行鸟在战场里很容易逃跑，因此战斗开始时要立即使用“ギザ－ル野菜”稳住它，将除陆行鸟之外的魔物全部干掉后再喂它一颗“ギザ－ル野菜”就能抓到了。抓到的陆行鸟会自动送到陆行鸟牧场，在牧场里与クラスコ对话可以对陆行鸟进行育成和派遣的工作。



沙漠挖掘

Story Lv.1 就能开始挖掘任务，前往挖掘点后在限定时间内挖到指定物品并返回悬浮车则算成功。挖掘点可以挖到回复道具、硬币、アルベド语辞书等物品，派遣一只陆行鸟到该地点后还可以前往中央地区挖到钥匙，能打开沙漠地区营地里的宝箱。挖掘的惟一秘诀就是不贪心，一定要留下足够的时间返回悬浮车。挖掘点是会遇敌的，建议装备上“退魔の腕轮”后再来。另外，挖掘时很大几率会挖到魔物，不过每次挖掘只会挖到一次魔物，将其解决掉就可以安心挖掘了。



公司宣传＆找新娘

Story Lv.1 在ナギ平原可以接到这两个任务，之后面对 NPC 时按□键可以进行着两个任务，然后会出现 5 个选项，根据选项的不同，对方会给出不同的评价。每一章只能对同一 NPC 进行一次宣传，公司宣传的最好评价为“かなりの好感触！！”；找新娘的最好评价为“かなり乗り気だ！”，当出现这两句评价时就记住刚才选择的选则吧。

Last Mission

这部分和本篇是分开的，玩家可以直接跳过本篇攻略 Last Mission 部分，玩家需要操作本篇三位女主角的其中一人挑战 80 层的高塔。游戏的玩法类似“《风来之西林》系列”，玩家需要在被划分为格子的迷宫中探索。敌人和玩家同时行动，场景中还有陷阱和各种道具，找到电梯可进入下一层，想要到达最高层，必须在迷宫中不断地提升实力才行。完成 80 层后还可以获得相关的奖杯，本模式没有二周目的设定。

流程攻略

本次攻略的流程部分共分为 Story Lv.1 ~ Story Lv.5 五个部分，主线与分支任务都包含在其中，只要完成主线部分即可推进剧情，分支任务则可以增加故事剧情的完成度，不追求 100% 完成度和地点 Episode Complete 的玩家可以无视（考虑到攻略难度，建议二周目之后再来挑战 100% 剧情完成度，本篇攻略提及的所有地点均涉及剧情完成的）。

Story Lv.1

ルカ

看完演唱会后，リュック和パイン对假ユウナ发起攻击，此战主要是介绍战斗系统。完成战斗后一路追逐假ユウナ，途中会不断出现杂兵干扰。港口处有打扮成莫古利的人，调查她可进行回



复，并且之后在ルカ完成任务“ユウナライブの真实”后可增加剧情完成度。尽头处遭遇ウノ－和サノ－的阻拦，剧情后真ユウナ加入队伍与敌人战斗，普通攻击即可轻松应付。战斗结束后ルブラン现出真身，然后是我方3人围攻ルブラン的战斗，此战需要让ユウナ换装为歌姬进行战斗，再次结束战斗后完成任务返回飞空艇。

飞空艇

分别飞空艇上的6人对话推进剧情，这里和シンラ对话可开启“魔物创造”系统，看完“リザルトプレ－ト”的解说可以获得换装盘“攻めの方阵”（マスタ－位于居住区），返回舰桥触发剧情自动前往ガガゼト山。

ガガゼト山

任务：ルブラン一味と竞争！

断裂处会提示玩家×键的特殊动作。爬上倾斜的平台后遇见ルブラン一行人并发生战斗，对方的能力跟之前相比没太大变化，胜利后出现6分钟的倒计时，不过战斗时不算在倒计时内，可以拿完所有宝箱后再登顶。途中会遭遇两次剧情拦截，不过敌人都是杂兵，登顶后进入BOSS战，让ユウナ转职为“お祭り士”,使用技能“炎のゲタ”可轻松应对。

飞空艇

和シンラ对话查看解析结果，之后获得换装晶球“黑魔导士”，然后可以选择前往ビサイド岛和ザナルカンド遗迹，先后顺序随意，不过ビサイド岛的难度较低，建议先去这里。

ビサイド岛

任务：ビサイド岛でスフィアハント！

剧情后进入右侧中央的帐篷和ル－ル－对话，之后在ル－ル－的家与她对话休息一晚。第二天和ル－ル－对话接受任务，之后离开村庄一路前进，途中有些地方在地图上以紫色方块标注，调查这些地方可以获得密码（一共四个，具体位置见图），然后在进入海边之前的场景调查带锁的门输入密码后进入。与ワツカ对话后深入洞窟，在最深处找到换装晶球“白魔导士”，不过尾随其后的是一只巨大的魔物。它会使用火炎吐息，装上火属性伤害减半的饰品“炎の指轮”后便可毫无压力地战斗了。职业“お祭り士”依旧很好用，这次用“冰のゲタ”可轻松完成战斗。胜利后返回洞口触发剧情，完成任务的报酬是换装盘“守りの圆阵”以及贵重品“ビサイドのスフィア”，之后自动返回飞空艇。



ザナルカンド遗迹

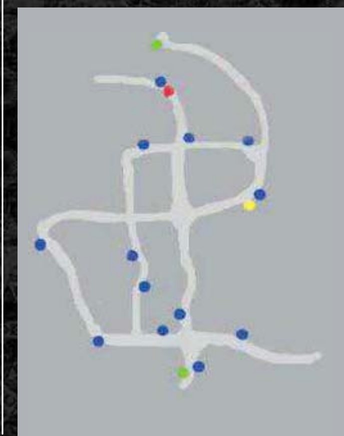
任务：ザナルカンドでスフィアハント！

和右侧高台的イサ－ル对话，之后一路深入，途中会遇到几波杂兵的阻拦。乘坐电梯来到下层后和シド对话，之后再与他旁边的部下对话后挡路的猴子才会让开路。继续往深处前进，平台处提问的正确答案是“い”，回答正确可获得换装盘“再起の心”。下楼梯继续深入可找到贵重品“坏れたスフィア”，接下来依旧要对付守护宝物的敌人，这个家伙和之前的BOSS相比，攻击力和HP有了明显提升，回复工作一定要做好，先前获得的“白魔导士”可以利用起来。当然,“お祭り士”依旧强大，使用“冰のゲタ”可对BOSS造成较高的伤害。需要注意的是，完成该任务后就不能做其他支线了，强行要求玩家进入キ－リカ岛进行本章的最后一个任务。

キ－リカ岛

任务：キ－リカ岛でスフィアハント祭り！？

一路前进，听完ヌ－ジ的训话后开始任务。如果之前在キ－リカ岛接受过找猴子的任务的话，就可以在森林里找到小猴子了。小猴子一共有13只，具体位置见图，蓝色图标为小猴子的位置、黄色图标为可以按×键进入的地方、绿色图标为记录点、红色图标为观察暗号的位置，找齐所有小猴子后与妇人对话可以获得换装盘“混沌の涡”。一路前进到最上方记录点位置，继续前进需要回答暗号，如果警备员为奇数需回答“きぼりのさる”,若为偶数则需回答“きのぼりざる”，正确的回答应该是偶、奇、偶、奇、奇，全部回答正确可获得换装盘“水の怪物”。在寺院入口处遭遇BOSS战，它的速度快、攻击力较高，普通攻击对其造成的伤害也不明显，这里可以用三“お祭り士”的阵容，搞出几个大威力魔法就能轻松将其击毙。将其击败后获得贵重品“すんごいスフィア”。



Story Lv.1（非主线）

キ－リカ岛

和第一场景右边被小孩子围着的女性对话可以接到找猴子的任务。第二个场景地图左下的上层可以看到ドナ和バルテロ吵架的剧情；同一场景的地图右下处有个扛摄像机的人，与他对话后选择“见せて！”观看正在建设中的青年同盟基地，只要分别在Story Lv.1、3、5各看过一次，这样在Story Lv.5时就能在他的帮助下去基地拿取伤害界限突破的珍贵饰品インビンシブル。

ルカ

任务：ユウナライブの真实！

进入广场和气球摊旁的男性对话开始派发气球，之后与广场上的10个人对话并派发气球后完成任务，获得换装盘“愈しの风”。如果游戏开始时调查过ユウナ扮成的莫古利，这里可以增加剧情完成度。完成任务后再次进入这里，在有记录点的房间内会看到上一代飞空艇上的奸商リン，剧情后可获得“アルベト语辞书”。和该房间内穿紫色衣服的小孩对话选择“うん”，返回入口进入左侧的房间和小孩对话，学习规则后获得4种硬币各5枚，并开启迷你游戏“硬币游戏”。



ミヘン街道

从街道北口坐悬浮车前往旅行公司会发生翻车事件，街道北口死路附近可以看到小型的**チョコボイーター**。

キノコ岩街道

任务：キノコ岩街道に迫る魔物！

与ヤイバル对话后选择“魔物退治ミッションに挑战”开始任务，进入迷宫前记得和**クラスコ**对话，迷宫里的天气会不断变化，起雾时（变黑）遇敌率会上升。途中有一条通往谷底的路，深处的封印之门前会遇到**ウノー**和**サノー**，剧情后获得“アカギスフィア9”，并与**マローダ**再次见面。之后原路返回前往升降机处完成任务，获得换装盘“炎の战鬼”。完成魔物退治任务后前往青年同盟总部，入口处右侧小路的宝箱里有换装盘“むしばむ眠り”。与青年同盟总部的**メイチェン**对话，耐心地听完他的全部话，最后选择“どうぞどうぞ”两人握手告别。如果在任务前和**クラスコ**对话过，完成任务后再次返回**キノコ岩**街，与右边的**クラスコ**对话，可选择是否答应他上飞空艇的要求。

ジョゼ寺院

和周围的人对话后，右侧小屋外排队的人就会陆续减少，等没人排队后进入右侧小屋和前台的小哥对话，然后进入寺院触发剧情，之后离开寺院往南走，在桥上触发剧情后选择“**マジ**”获得“绍介状”，之后就能在**ビーカネル**沙漠进行挖掘了。

幻光河

任务：ハイペロ族をガードせよ！

这里有三条分支可选择：如果先与**トーブリ**对话后完成幻光河·南岸的护送任务，这样才能达成幻光河的 Episode Complete 的条件；在不与**トーブリ**对话的情况下直接完成护送任务的话，那么在 Story Lv.2 完成**マカラーニャの森**的寻找音乐家任务后选择不回飞空艇，返回与**ハイペロ**族对话能拿到**ミネルバビスチェ**（拥有究极的魔导之力，副作用为不能获得 AP），当然前提是货物不被抢走。这两种方法完成任务后都会获得“魔铳士”、换装盘“日轮の守り”和饰品“サークレット”；如果根本就不接受护送任务，这样在 Story Lv.2 一开始把**トーブリ**和音乐团三人推入电梯后就能拿到**エンタープライズ**（HP 上限突破 9999）。

グアドサラム

目前此处没有重要事件，不过在异界入口处会有一点小剧情，会打听到**グアド**族人的情况。

マカラーニャの森

走光之道很快就能到达森林深处，在湖边会遇到**トワメル**，剧情后再与其对话 3 次可获得**パイン**的特殊换装“斩骑王”以及换装盘“迷わざる者”。光之道以外的道路会遇到几位音乐家，与其对话可增加故事完成度。



任务：オオアカ屋を追え！

从森林深处继续往北走可以到达**オオアカ**屋旅行公司，靠近**アルベド**族人触发剧情，返回森林开始任务。一路追逐到入口处，然后进入右边的道路，在第二个场景的十字路口往上走会发现他躲在树上，与其对话可以选择将他交给**アルベド**族人还是让他上飞空艇，任意选项都能完成任务并获得换装盘“冰の女王”。让**オオアカ**屋上飞空艇的话，以后在居住区可以找他购买道具，顺便帮他还清债务。

ビーカネル砂漠

任务：砂漠发掘のアルバイト！

进入沙漠后一直跟着**リュック**走，一段时间后触发剧情，众人昏倒在沙漠里。在据点右侧与**リュック**和**パイン**会合，和这里的人对话几次后**ナーダラ**挖掘归来，要是之前在**ジョゼ**寺院拿到**マジ**的“绍介状”，此时和她对话选择“**ナーダラに见せる**”可开始挖掘任务。和悬浮车旁的人对话选择前往“沙漠西部”，在挖掘点时，地图上白色的 × 表示普通道具、黄色的 × 表示任务相关道具、黄色的■表示悬浮车的位置，在限定时间内将任务相关道具回收并返回悬浮车即算挖掘成功，没挖到任务道具或限定时间没返回悬浮车算挖掘失败，完成任务可获得换装盘“静かなる暗夜”。以后可以随时来这里接受挖掘任务，不过在挖掘点移动时是会遇敌的，建议等拿到了“退魔の腕轮”（走路不遇敌）后再来挖掘。

ベベル

一直往里走，在寺院门口触发剧情，之后进入寺院和**バラライ**对话可以获得饰品“ティアラ”。

ナギ平原

和道具店右边的人对话可以接到帮忙找新娘的任务，和平原上悬浮车旁的人对话可以接受公司宣传的任务（选择 PR 登录即可开始为公司宣传）和玩迷你游戏，可以用获得的点数来交换道具。悬浮车旁的两个人分别代表青空和银色两个公司，两个公司可换到的道具是不同的。点数可以用钱购买，这里强烈建议赶快把“退魔の腕轮”搞到手，方便以后的各种行动。这里建议从一开始就着手公司宣传的任务，这样到 Story Lv.5 时才能累积 400 分以上达成该地点的 Episode Complete。

ガガセト山



剧情后和所有村民对话，选择安抚他们的话语以提升好感度，为 Story Lv.3 拿换装晶球做准备。多次与**キマリ**对话可出现选项，除山门的所有人外，“祈り子の断崖付近”还有一人，记得利用传送装置过去与其对话。

Story Lv.2

飞空艇

和**シンラ**对话观看晶球的内容，之后靠近**アニキ**触发剧情，然后前往居住区和音乐队中打鼓的人对话，之后将音乐队所有人推上电梯开始看**ユウナ**跳舞，如果之前没有完成幻光河的任务，此时**トーブリ**也会在场，他会不断左右移动，要找好位置把他卡住慢慢往电梯方向推（具体见图），将他和音乐队所有人推进电梯后可获得 HP 上限突破的饰品。大段剧情后返回舰桥和**アニキ**对话，

实用技术 攻略透解



■推他时要站在其右手位置，挡住不让他往回走。

之后可以选择将晶球还给青年同盟还是新エボン党，该选择对之后的剧情有一定影响（小编在这里选择的是新エボン党）。返还晶球后触发剧情，飞空艇被ルブラン一行“光顾”，重要的晶球被偷走了，之后开始晶球夺回行动。前往グアドサラム，发现门前有卫兵把守，想进去必须得弄到用于换装的衣服才行。

ジョゼ寺院

任务：戦闘服を手に入れろ！

往南走，在ジョゼ街道触发剧情开始任务。往女战斗员前进的方向一直走就能看到掉落在地上的晶球，调查时遭到ウノ－和サノ－的阻拦进行战斗，这两人的HP都只有1000出头，并且防御力很低，将他们身上的东西偷掉就可以全力攻击结束战斗了，完成任务可获得**ユウナ**的特殊换装“**フロラフルル**”以及第一件衣服。

ビーカネル砂漠

任务：オアシス調査！

和**ナ－ダラ**对话打听到情报，然后坐车前往**オアシス**开始任务，在深处可以捡到晶球，之后**サノ－**出现，打倒他和女战斗员后结束战斗，获得**リュック**的特殊换装“**マキナマズル**”、换装盘“防卫の时”以及第二件衣服。



ガガゼト山

任务：戦闘服を手に入れろ！

和**キマリ**对话后进入山里，进山前记得和所有村民对话。跟着小地图上红色的箭头前进就能遇到对方的女战斗员，之后任务开始，跟着女战斗员前进的方向走即可在深处遭遇到她们，之后与ウノ－+女战斗员的阵容进行战斗，获胜后得到最后一件衣服。如果途中登上山顶则能看到**ユウナ**一行人的泡温泉事件，之后沿路返回时和敌人进行战斗。完成任务后获得换装盘“岩のごとく”，返回飞空艇后获得换装盘“突击の时”，之后便可以正式潜入ルブラン的驻地了。

グアドサラム

任务：ルブランアジト潜入！

拿到三件衣服后再次来这里，靠近大门后触发剧情，之后选择换装后开始任务，在此之前可与宿屋老板对话会发生卖情报事件，花10000元可以购买情报，之后将情报卖给有需求的人即可赚大钱。买下情报后老板会给出需要此情报的人的提示，具体情况是随机的，最佳情况是老板的提示中有“一番近”字样，此时把情报卖给他可得100000元（按□键），大家可以通过S/L大法来实现。正式开始任务后在房间内部看完剧情后进入下面的房间，靠近**ウノ－**和**サノ－**自动进行对话，接着进入上面的房间给**ルブラン**按摩，需要在15次机会里获得32分才能让**ルブラン**满意地入睡。接着返回下面的房间，靠近左下的门后找到隐藏按钮开启暗门，进入后不断往里走，



期间会遭遇几场强制战斗，敌人自然是**ルブラン**一行，在**ウノ－**和**サノ－**的房间里可以找到“**アカギスフィア10**”，之后继续深入需要解除三个机关，前两个在高台下方，第三个需要在触发针刺机关后故意靠近，之后自动来到有机关的高处通道。返回记录点开启附近的门后遭到**ルブラン**一行三人的攻击，战斗胜利后完成任务，获得换装盘“**愈しの光**”和贵重品“**合体したスフィア**”。

ベベル

任务：ベベル突入大作战！

如果之前选青年同盟的话会遭遇几次固定战斗，选择新**エボン党**在这里则不会受到任何阻拦。进入寺院后先到右侧的房间踩踏魔法阵，然后进入左侧的房间隐藏区域设定升降装置的前进方向，之后坐升降装置来到地下。地下迷宫区域会遭遇魔物的突然袭击，不过这几场战斗难度都不高，注意蜥蜴模样的敌人会使用带毒的攻击。进入封印施设并降到下层，这里要解除封印塔来搭路进入下方区域，不过想要解除塔的封印是需要进行战斗的。搭路成功后会有提示，下方通道的分岔路口右侧的宝箱里有换装盘“**ふみにじる者**”，左侧需要从有印记的方向爬上柱子搭路才能继续前进（开启所有塔的封印后可以调节平台搭路进入最下方，调节平台时需要打倒出现的BOSS，顺利进入最下方可以拿到全异常状态防御的饰品“**リボン**”）。在牢狱区域仔细找找能发现一个魔法阵，踩上去后可以让牢狱停止旋转，当转到缺口处的牢狱降下后停止转动，让**ユウナ**登上牢狱（需按×键），接下来可以指挥**リュック**操作牢狱转动（不站在牢狱上时按□键），在上下层可以拿到饰品“**しぼりだす……**”和“**血ぬられた……**”。继续前进会出现三个升降机，这里先坐右边的升降机来到上层，然后往南走跳回下层坐中间的升降机，踩踏突起搭路；接着返回下层坐左边的升降机，然后再次跳回下层坐中央的升降机，踩踏突起搭路。最后乘坐右侧升降机后踩踏此处的两个突起搭路来到深处，这样就可以利用左边搭路的柱子开启宝箱，拿到换装晶球“**ダ－クナイト**”。记录点前方会遇到**バラライ**，他的攻击力和速度都很优秀，并且还会全体减速魔法，好在HP和防御力不算太高，强力物攻职业配合“**お祭り士**”的爆发可轻松应对，觉得不保险就再加上一个专职回复的“**白魔导士**”吧。与其战斗后继续前进要面对本章最后的BOSS **バハム－ト**，BOSS的攻击力不高，换上“**白魔导士**”可保队伍安全，接下来就是与血量较多的**バハム－ト**进行持久战了。



Story Lv.2（非主线）

ビサイド島

任务：青年同盟から来た男！

与岛上的人对话后**ベクレム**出现，之后选择挑战他的话可以玩射击小游戏，分数超过500就能完成任务，获得换装盘“**神秘の守り**”，分数超过2800可以获得饰品“**アダマンタイト**”，其作用是物理防御、魔法防御增加120，HP最大值翻倍，战斗中自动シェル+自动プロテス，速度减30。想获得高分，连锁是关键。

キ－リカ島

不管选择将晶球还给哪一方都无法进入，不过还是可以来触发下剧情收集完成度。

ルカ

前往中央广场触发剧情，之后回答问题选择“**ひみつ**”，剧情后获得换装盘“**むさぼりし者**”。

ミヘン街道

任务：チョコボを求めて驱けまわれ！

进入旅行公司看见ヒクリ，之后在外面与ヒクリ对话后开始任务。跟着リュック走，途中需要在规定时间内捡起陆行鸟的羽毛，リュック说话时全部选择“やめとく”。下一个场景开始尝试抓陆行鸟，来到陆行鸟面前需要选择从左、中、右三个方向拦截，前四次没有任何提示随便抓抓，之后陆行鸟会变疲劳，从第五次开始可以看它鸟头的朝向来选择抓捕的方向。不过这里建议故意让陆行鸟逃走，之后继续一路往南追，最后和悬浮车旁边的女性对话，用悬浮车来抓陆行鸟，如果之前直接抓住陆行鸟就无法达成该地点的 Episode Complete 了。抓到陆行鸟后一路往北走，剧情后要在 2 分半时间内到达指定地点发生 BOSS 战，用“お祭り士”可轻松应对。完成任务可获得换装盘“月轮の守り”。要是之前让クラスコ上了飞空艇的话，之后返回这里和ヒクリ对话可以让她和陆行鸟也上飞空艇。



キノコ岩街道

任务：逆恨み同盟を突破せよ！

选择新エボン党才会出现该任务，途中需要打倒青年同盟的人才能前进，到达大升降机处完成任务，获得换装盘“きらめく镜”；如果选择青年同盟则会受到欢迎，在总部与エルマ和ルチル对话会发生事件。无论之前选择哪一方，来到封印之门前都可以拿到アカギスフィア 7。

幻光河

任务：ライブチケットを卖りさばけ！

和トーブリ对话接受任务，然后需要卖出 10 张票，每张票的成本为 1000，尽可能多地赚钱吧。对需要票的人按□键即可选择卖票的价格，不过每个人能承受的价格是不同的，要是票价喊高了对方是不会买的。完成与 10 人的交涉后即可完成任务，赚到 5000 元以上的话可以获得换装盘“あふれる魔力”，下面列出可交涉的人和可卖出的票价。

地图位置	可交涉的人	票价
幻光河・南岸	トーブリ左侧的女性	1000
	往南走遇到的第一个女性	1500
幻光河・南岸の道	往南走遇到的第一个男性	500
	最南端的女性	1500
幻光河・南岸シパーフ乘り场场景1	站着的女性	1500
	坐着的男性	1000
幻光河・南岸シパーフ乘り场场景2	左下站着的男性	2000
	阶梯上坐着的人	1500
幻光河・北岸シパーフ乘り场场景1	小孩	2000
	右上的女性	2000
幻光河・北岸シパーフ乘り场场景2	男性	500
	女性	2000
幻光河・北岸の道	往北走遇到的第一个人	1500
	最北端的男性	2000

雷平原

和雷平原・南部记录点旁边的人对话可以选择帮助他调整 10 个避雷塔，调查避雷塔后可以玩到小游戏，都是按键类小游戏，三次错误内完成游戏即算挑战成功，只要调整过全部 10 座塔并且其中 5 座达成完全调整的话，可以到这里的旅行公司去交任务，能获得换装盘“もののふの誉れ”。其中 1、2、3、4、6 号塔的迷你游戏难度较低，第 10 号塔不会显示在地图上，它的位置在 8 号塔的左边。另外，记得和这里的シド对话，这关系到该地点的 Episode Complete。

マカラーニャの森

任务：音乐する人さがし中！

和ハイペロ族人对话可接受此任务，然后先到湖边和ベライ对话正式开始任务，之后需要帮助ベライ找到森林里化为蝴蝶的同伴。共有 5 处有蝴蝶的地方，分别是湖边左侧（小）、湖边入口附近（小）、树之道北部的空中，需要按 × 键跳跃（小）、光之道三岔路口中央（大）、圣泉（大）。寻找音乐家任务只要找到两位大音乐家即可，但建议还是要把另外三位小音乐家也一同找出来，这样在 Story Lv.3 时可以拿到换装盘“吹きすさぶ风”。找到两个大音乐家后和ベライ对话完成任务并获得饰品“ヘイストリング”，如果在 Story Lv.1 的幻光河任务中没有和トーブリ对话直接完成护送的话，这个任务结束后选择不返回飞空艇，在森林入口处和ハイペロ族人对话可获得换装盘“别れの宣告”和饰品“ミネルバビスチェ”。



ベベル

无论之前选择将晶球给谁，这里的寺院都无法进入，选择还给新エボン党的话，在寺院门口和パッセ对话可得到饰品“タマのすず”；如果选择青年同盟则会受到杂兵的攻击。

ナギ平原

任务：クラスコの新天地！

这个任务只有当クラスコ在飞空艇上并完成了ミヘン街道的任务后才会出现，追逐クラスコ来到洞窟门口，之后选择帮助クラスコ清理洞窟里的魔物。这里的魔物大部分都是假的，靠近后就会消失，玩家需要从 15 只魔物中找出真的那一只才能进行战斗。连续接触 3 次假魔物后会对魔物进行重置，并且逐渐降低解谜难度，最后魔物头上会出现箭头代表其朝向，真魔物的朝向和假魔物的朝向是不同的，以此来判断即可。打倒 5 个魔物后完成谜题，之后要与ブル－エレメンタル ×3 进行战斗，用雷魔法可轻松解决它们。完成任务可获得换装晶球“アイテムシュ－タ－”和换装盘“街道の风”，并且之后在战斗中可以捕捉陆行鸟。重新返回ナギ平原可以看到离开ガガゼト山的两个小孩子的剧情。

ザナルカンド遗迹

任务：ないしょのミッション

在エボン＝ド－ム・通路和イサ－ル对话开始任务，在这里完成猴子配对的游戏。猴子的名称都是相对的，成功后会拿到饰品“ソウルオブマグマ”，其作用为 MP 消耗量和威力加倍。此事件与ザナルカント遗迹和ベベル的 Episode Complete 密切相关，为方便大家寻找，下面列出全部猴子的配对表。每一只处于恋爱期的猴子头上都会出现粉红色的小桃心，很好识别。

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
1	シロキチ（白吉）	エボン＝ド－ム・魔天中央	アカミ（赤美）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右下
2	ハル（春）	エボン＝ド－ム・大广间右下	アキ（秋）	エボン＝ド－ム・试炼の间入口左
3	ヨルオ（夜夫）	エボン＝ド－ム・通路左下	アサコ（朝子）	エボン＝ド－ム・魔天右下
4	アンミン（安眠）	エボン＝ド－ム・大广间右上	ユメタロウ（梦太郎）	エボン＝ド－ム・试炼の间右下
5	ウメヒコ（梅彦）	エボン＝ド－ム・试炼の间上	サクラ（樱）	エボン＝ド－ム・魔天右上
6	ショウコ（小子）	エボン＝ド－ム・大广间左下	ダイ（大）	エボン＝ド－ム・试炼の间上
7	ナツ（夏）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右上	フユ（冬）	エボン＝ド－ム・通路右中
8	シタノスケ（下之助）	エボン＝ド－ム・试炼の间左上	ウエヒメ（上姬）	エボン＝ド－ム・祈り子の间右下

配对顺序	正在恋爱的猴子	地点	与之相对应的猴子	地点
9	クマジロウ（熊次郎）	エボン＝ドーム・大广间中央	トラミ（虎美）	エボン＝ドーム・通路右下
10	カタナ（刀）	エボン＝ドーム・试炼の间左下	サヤ（鞘）	エボン＝ドーム・通路左上
11	キンタ（金太）	エボン＝ドーム・祈り子の间左下	ギンコ（银子）	エボン＝ドーム・通路中央左上
12	ルナルナ（月月）	エボン＝ドーム・通路中央左中	サンサン（日日）	エボン＝ドーム・大广间左上



Story Lv.3（主线）

※本章开始，每个地方都可以设置水晶球，为了全地点Episode Complete和剧情完成度100%，一定要在本章去过所有地点。

ビサイド島

任务：ビサイド寺院に魔物出现!

先到ル－ル－的房间里与其对话，离开房间发现シンラ在设置晶球，接着看见ワッカ往寺院方向跑去。进入寺院和ベクレム对话开始任务，在寺院内部能看见脱力的ワッカ，继续前进是与召唤兽的战斗，这只召唤兽会使用两种全体攻击，并且还会使用削减MP的招式，“白魔导士”和足够的MP回复药是必备的。

キ－リカ島

任务：寺院の魔物を退治せよ!

先前往ドナ家得到她的帮助，之后要进行一个小游戏，在敌人的视线背对我方的时候按○键突破即可进入门内，按R键可切换视角观察对方的视线，成功突破的话可以开启宝箱获得“奥义の心得”。进入树林后发现所有路都被封锁了，之后走到头顶有树干搭路的地方触发剧情来到寺院下方，接着就是突破重重防守进入寺院了。与バルテロ对话后的房间里有三个白色火焰，按右、左、中的顺序熄灭可打开正确的道路。在这途中共要进行6场强制战斗，敌人是能力不强的恶魔，第6场战斗结束后，下方道路上有换装晶球“サムライ”别忘了拾取。最深处是与火属性召唤兽的战斗。另外，记得和扛摄像机的人对话，如果之前有完成找小猴子的任务，现在可以来领取报酬了。



ジョゼ寺院

任务：ジョゼ寺院に魔物出现!

救助两个寺院后该地点开启任务，如果此时前往ベベル上一章和バハム－ト战斗的地方会看到ヌ－ジ、バラライ和ギップル三人在此，剧情后需要与一只モルボル战斗，多准备点万能药就没啥难度了，战后可以捡到贵重品“アカギスフィア1”。确认其他任务都做完之后再进行这个任务。进入寺院内部，在第二层将5个台座全部推入空隙里才能开启通往第三层的道路，这上面要面对雷属性召唤兽的攻击。胜利后获得换装盘“ゆるぎなき防御”，之后ユウナ掉落到深渊，这里会触发大段剧情并拿到贵重品“アカギスフィア2”和“アカギスフィア3”，当ユウナ一人在异界时要连打○键，这关系到结局的完整性。

Story Lv.3（非主线）

ルカ

任务：スフィアブレイク大会!

进入该地区自动触发剧情开始任务，玩家需要与这里的人进行硬币游戏的比赛，获得三胜后进入决赛与シンラ对决，三败则失去参加决赛的资格。与街上的人对话可查看胜利条件、难易度等，尽量找简单的对手下手。决赛的胜利条件是15回合内消除50枚硬币，获胜后可得到换装晶球“ギャンブラ－”。

ミヘン街道

任务：暴走机械を止めろ!

进入该地区后自动触发剧情，接受委托后开始任务，玩家需要和对手抢时间，尽可能多地阻止暴走的机械。机械一共有13组，只要破坏7组就能获胜，完成任务获得换装盘“たゆまざる攻击”。完成任务后坐车到北口然后往南走，能看到シンラ设置的通信晶球掉到下方平台，这个细节会增加剧情完成度。



キノコ岩街道

往青年同盟总部方向前进会遭遇拦阻，之后从队员口中得知ヌ－ジ失踪的消息。

ジョゼ寺院

在寺院门前和ギップル剧情对话，没特别任务。

幻光河

和ト－ブリ对话两次触发剧情，没特别任务。

グアドサラム

进入ルブラン的家，先到下层房间和ウノ－与サノ－对话，然后到上层房间和ルブラン对话，接着返回下层，进入秘密区域里ウノ－与サノ－的房间，观看水晶球的内容后获得贵重品“アンダ－ベベルの记录1・2”，调查书架上的水晶球获得贵重品“牢狱のスフィア”。之后和メイチエン对话并选择“语ってください”，这关系到最后的结局。另外，记录点左侧房间，通过箱子爬到上层，右侧的宝箱里有开启封印之门的“アカギスフィア4”。

雷平原

与南部的シド和北部的リアン跟エイド对话，与リアン、エイド对话时，回答的地点会决定下一章见到他们二人的位置。不过想要达成ガガゼト山的Episode Complete，在这里要选“ジョゼ寺院”。

マカラーニャの森

任务：マカラ－ニャ旅行公司 SOS！

进入该地区直接开始任务，需要与魔物进行六连战，带上回复职业并准备好足够的 MP 回复药即可轻松完成任务，奖励是换装盘“剑士の夸り”和换装晶球“バ－サ－カ－”，前往湖边和小音乐家对话，然后调查他们的朋友（果冻状生物）可获得换装盘“吹きすさぶ风”。

ビ－カネル砂漠

任务：サボテンダ－搜索！

前往サボテンダ－自治区，剧情后和大仙人掌对话开始任务。和这里散发绿光的仙人掌对话可以得知小仙人掌的去向，然后就一个个地找吧。下面列出所有仙人掌的位置，本章只能找到前 5 个。找到仙人掌后要玩一个迷你游戏，要在躲开仙人掌攻击的同时将其抓住，被攻击到会减少子弹的残余量，子弹为 0 则游戏失败，不过也能抓到仙人掌，但就没有奖励了。如果成绩优秀的话，抓到最后一只仙人掌时可获得换装盘“成长の约束”。



顺序	名称	位置
1	ロロビア	ビ–カネル沙漠的オアシス
2	ト－メ	ビサイド 岛的海岸
3	ロベイラ	グアド サラム・ルブランのアジト 记录点附近房间里的宝箱
4	アレク和アロヤ	ナギ平原与ガガセト 山相通的桥附近
5	イスラヤ	雷平原北部某仙人掌石碑处
6	チャパ	キ–リカの森右侧能按×键跳上去的树
7	エリオ	ガガセト 山，传送到登山道后继续往前走的一个宽广平地
8	バ–チェラ	キ–リカ岛ド ナ的家
9	フライレ	サボテンダ–自治区的洞窟（先与大仙人掌对话出现选项后才能进入洞窟）

ベベル

前一章选择新エボン党的话，来到大门前得知バラライ失踪的情报，之后自动返回飞空艇。然后再次进入该地区，在之前与バハム－ト战斗的地方会碰到こども团，和パッセ对话并选择“知らせてあげて”可获得换装盘“野生の血脉”；如果前一章选择青年同盟的话，在这里会强制与杂兵战斗，进入内部也无法得到换装盘，不过还是得来这里一趟设置晶球。

ナギ平原

任务：谷底の洞窟に魔物出现！

要是之前没让クラスコ上飞空艇，现在可以前往魔物训练场触发“クラスコの新天地”任务（详情见上一章），完成任务后可捕捉陆行鸟（上方的饲养区是可以放置晶球的，一定要去）。重新进入该地区的任务地点往左走，接受委托后开始任务，需要将洞窟里的人全部带出来。每个遇难者都拥有各自的性格，想一次性带出所有的人是不现实的，逐步深入分批带出来吧。将遇难者带回入口可获得报酬，其中有贵重品“ビサイドのカギ”。将所有遇难者救出后进入“祈り子の间”进行 BOSS 战，敌人的普通攻击威胁不大，不过削减 MP 的招式“小柄”附带毒攻击，一定要装备好防毒的饰品。这个 BOSS 最难缠的地方在于会使用“斩魔刀”，这招会强制将我方全体打成 HP 和 MP 都为 1 的状态，中招后要立即进行回复。胜利后完成任务，获得换装盘“四重の力”，再次返回这里可以获得饰品“星の腕轮”，在平原中央位置可以放置晶球，一定要去一趟。

拿到“ビサイドのカギ”后，可以到ビサイド岛的寺院右侧房间开启宝箱拿到探测用晶球，之后在该地区行走时按 × 键可以收到电波，当电波为满值时按○键可放置探测晶球，观察时可按 R 键放大画面，利用该功能可以找到安放在远处有数字的晶球。可以安放及观察到的晶球共有 4 个，而这 4 个数字就是第一章ワッカ所在洞窟右侧通道的密码，这里面可以拿到换装盘“荒れ狂う巨人”。四个可放置晶球的位置分别为：1. 村子左侧中央房间隐藏的通道里；2. 村口记录点附近；3. 瀑布路段靠近第一个瀑布处；4. 悬崖场景左侧。

ガガゼト山

任务：ロンゾの暴走を食い止めろ！

靠近山门后触发剧情，要是和这里的族人好感度够高的话可以从キマリ手中拿到换装晶球“调教士”（前两章和所有族人对话并选择增加他们好感度的选项）。接受任务后往山顶前进，在最深处进行 BOSS 战，优先解决掉会使用附加有利状态的ガリク。获胜后完成任务，得到换装盘“满ちゆく愈し”。

ザナルカンド寺院

深入寺院，在通路可和イサ－ル进行剧情对话，沿途有不少宝箱可以回收。

Story Lv.4（主线）

飞空艇

到甲板找到パイン触发剧情，之后返回舰桥观看通信水晶，目前只能观看到 4 个地方，本章观看通信水晶是达成各地点 Episode Complete 的重要环节，请一定仔细观看，下面列出容易错过的地方和重要事件，没列出的地点也可以顺便看看，涉及到剧情完成度，多看看反正没坏处。看完 4 个地方后和ダチ对话，接下来前往幻光河找ト－ブリ帮忙开演唱会，在此之前先看完第二阶段的通信水晶。

通信晶球刚刚接通时

地点	事件
ビサイド 岛	与ワッカ对话
キ–リカ岛	与ド ナ对话
キノコ岩街道	与ヤイバル对话。如果选择新エボン党的话，晶球会被丢入海中
ベベル	与マロ–ダ对话

寻找ト－ブリ事件前

地点	事件
ビサイド 岛	可以看到七种不同的情况，最后一次通信晶球被踢坏
キ–リカ岛	在村中不断看，可以看到ド ナ说梦话叫バルテロ的名字。不要看寺院，此时如果看寺院的话，通信晶球就会坏掉，这样就无法达成Episode Complete了
ミヘン街道	找出机械暴走的原因，最佳答案是リュック。依此时选择的顺序不同，再加上之前在ミヘン街道完成的事件情况，在Story Lv.5时犯人有リュック、リン、运动家、魔物、少女和失败6种可能，其结果各不相同。如果按照之前的流程来打，没有直接成功捉到陆行鸟而是用悬浮车进行追赶的话，这里建议按2–5–3–4–1–2–5–4–1–3–2的顺序一边查看一边叫リン过来调查（L键选地点，×键呼叫リン，需要注意的是不要进入就直接呼叫リン，等场景内有人或可疑的东西出现时再呼叫），这样在下一章听リン推理事件后可得出リュック是犯人，可获得MP0消费的饰品“ラグナロク”，并完成该地点的Episode Complete
雷平原	可以两次抓到陆行鸟
マカラ–ニャの森	在旅行公司连看数次后オオアカ屋会提到他那个离家出走的弟弟（前提是帮オオアカ屋还清债务）
ナギ平原	连看数次之后看到为儿子寻找新娘的父亲拿出珍藏的宝箱。此事件发生后在Story Lv.5中可以找到宝箱中的5万元，等他发现钱丢失后如果把钱还给他，可以获赠“剑技の心得”
温泉	共有15种不同的情况，非常有趣

寻找ト－ブリ事件后

地点	事件
ビサイド 岛	ベクレム提到当年和瓦卡弟弟的事情
キ–リカ岛	连看3次村庄，会发生ド ナ把自己的话用气球带给バルデロ的情节。之后再看寺院，バルデロ就会收到ド ナ的气球，Episode Complete要求达成

实用技术 攻略透解

www.dooland.com

地点	事件
マカラ－ニャの森	连看数次旅行公司，会看到オオアカ屋的弟弟回来
ガガゼト山	连看数次山门，可看到ガリク醒悟的情节
ザナルカンド遗迹	连看数次会看到イサ－ル谈到ベベル的情节

幻光河



光河・南岸シパ－フ乘り场后再原路返回，发现ト－ブリ后继续往南追，很快就会发现ト－ブリ乘车往北驶去，重新往北前进，过河后继续往北一直追到グアドサラム的入口处时总算逮到他了，与其对话后完成任务，获得换装盘“黑き纹章”。

任务：ト－ブリを探せ！

来到这里后自动开始任务，一路往北追着ト－ブリ跑，追到幻

飞空艇

前往居住区，在这里进行一个应援的小游戏，狂按○、×、△、□四个按键即可轻松拿到高分，得到饰品“なにごともな～い”。在确认利用通信晶球看完所有事件后和ダチ对话前往雷平原。

雷平原

任务：魔物のお客はお断り！

来到这里后得知有魔物骚扰导致无法举办演唱会，接下来自然就是讨伐魔物了。魔物在小地图上以红色箭头标注，朝着指示方向前进即可与其战斗，它有着很高的物理攻击，战前装备上提升防御或HP最大值的饰品，至少保证回复职业不会被其普通攻击秒杀掉。将其打倒后返回入口完成任务。

飞空艇



自动返回飞空艇后和所有人对话发现观众中两个党派的人发生了冲突，之后和ト－ブリ对话开始演唱会，CG过后在舰桥和メイチェン对话，然后在不和シンラ对话的情况下前往动力室见到ルブラン一行，剧情后获得贵重品“アカギスフィア5”。

Story Lv.5（主线）

异界

和ダチ对话可以前往世界各地完成各地点的Episode Complete，如果某地区满足达成Episode Complete的条件，进入Story Lv.5的地图选择画面时，该地区就会出现Active link，很容易辨别。除ベベル外，其他地点达成Episode Complete的话，可以返回飞空艇找アニキ拿到换装晶球“きぐるみ士”。和アニキ对话，选择任意一个地方就能进入异界，从不同的洞穴进入异界后，通往深渊的道路会有所不同，但无论选择那条路，在到达深渊的花田为止，途中都会经历三场BOSS战，打倒第三个BOSS后获得换装盘“不灭の魂”。如果从全部5条路到达过深渊的话可以获得换装盘“终末の日”。

异界の核

途中有三架钢琴，分别弹出正确的音阶后才能顺利通过，否则就要面对比最终BOSS还厉害的アジ・ダハ－カ（可逃跑），正确答案是1.ソ、ミ☆、レ☆；2.ド☆、シ、ラ、ソ；3.ファ、ミ、ファ、ソ、ド，通过后遇到ギップル，剧情后获得贵重品“パインのスフィア”。继续前进是浮游石路段，按照图上所示路线踩音阶即可顺利通过。到达终点后触发剧情，之后就是一边前进一边进行最后的5场BOSS战了。前三场战斗没什么难度，第四场要保证我方全员血量在2000以上才能抗住对方的全体攻击，最后一战的最大威胁的单体伤害接近3000的9连击，只要能第一时间复活同伴就没啥威胁了。通关后在花园里要连打○键，祈之子出现后选择“一绪に步きたい”，这是达成完整结局的关键点之一。



Story Lv.5（非主线）

ビサイド岛

任务：ル－ル－の赤ちゃん诞生！

在寺院门口与ワッカ对话，之后前往海边和ベクレム对话，要是完成了射击游戏的话，可以得到“战友のスフィア”。沿途瀑布下面的宝箱里有贵重品“黄昏のしずく”，其作用是特殊职业“フロラフルル”的伤害限界突破。返回途中和ワッカ对话查看晶球的内容，返回村庄看ワッカ给小宝宝取名字，剧情后该地点Episode Complete。

キ－リカ岛

任务：キ－リカごたごた再び！

往寺院方向前进，两段剧情后自动完成任务并获得换装盘“练达の秘术”，该地点Episode Complete。再次返回这里，和扛摄像机的人对话观看建设好的基地，之后选择“行く行く！”可从岛上的宝箱里获得攻击力界限突破的饰品“インビンジブル”（前提是Story Lv.1和Story Lv.3也看过基地）。

ルカ

任务：ブリッツボ－ル开幕！

进入这里后自动来到剧场前，和这里的前台对话可进行闪电球大赛，本作的闪电球变成了跟《创造球会》系列”一样的养成类游戏，具体参见后文。返回“街はずれ”左下角（记录点下方的平台）触发剧情，之后一路追逐莫古利，依次前往中央广场、联络桥、2番ポ－ト触发剧情后完成任务，该地点Episode Complete，同时这也是解锁故事最终结局的一个重要环节。



ミヘン街道

任务：事件の真相解明か！？

根据Story Lv.4的选择不同，最后的犯人也会有所变化，推定出的犯人为リュック、イ－タ－或ヒクリ都能达成该地点的Episode Complete，如果得出犯人是リン的结论的话则可以获得“ギップルのスフィア”，但地点Episode Complete就无法达成了。返回该地点，乘坐陆行鸟前往“新道北部”，

在地面上有陆行鸟羽毛的地方往悬崖方向一直走，一段时间后会出现提示，选择“うん”可跳到对岸开启宝箱。之后再次往这个方向一直走还会出现一次提示，选择“うん”可下方开启宝箱获得特殊换装“斩骑王”的伤害界限突破道具“常胜之秘传”。

※得出リン是犯人这个结论的方法：

1.Story Lv.1，与街道中央部训练机械的アルベド族人对话

2.Story Lv.2，抓到陆行鸟前在旅行公司门口与リン见面

3.Story Lv.3，暴走机械的讨伐数量在9个以上，并且在街道北部看见シンラ设置的通信晶球掉落到下方平台。

4.Story Lv.4，搜寻犯人阶段按7-5-4-2-8-1-5-2-3-6-5-5-4-7-7的顺序调查，最后呼叫リン时发现他没有出现时就成功了。

キノコ岩街道

任务：青年同盟休战中！

如果之前选择的新エボン党，这里只要前往通向青年同盟总部的升降机处就能达成该地点Episode Complete；如果选择青年同盟，则要先完成几场战斗，最后前往总部和ルチル对话达成Episode Complete，并获得贵重品“ヌ－ジのスフィア”。升降机右侧的宝箱里有特殊换装“マキナマズル”的伤害界限突破道具“マキナブ－スタ－”，如果选择的青年同盟，还可以从本部入口处右侧隐藏的小道里开启宝箱获得饰品“クリスタルバングル”。

ジョゼ寺院

任务：マキナ派の最高杰作！

在寺院里触发剧情后可以挑战大型机械，机械的能力会根据玩家在沙漠里挖到的零件数量不同的发生变化，零件分为A、S和Z三种，分别对应1分、3分和5分，只要挖掘出的零件总分数在38分以上（一个A零件、三个S零件、5个Z零件）就可以直接挑战最强机械了。否则就只能先打败机械，然后收集5个修复零件后再来挑战。打倒最强机械后达成该地点Episode Complete，并获得贵重品“魔导ダンス大全下卷”。



所有修理零件获得方法

零件名称	获得方法
リペア魂	和ジョゼ寺院左侧房间里坐着的人对话
リサイクル精神	和ジョゼ寺院2层的男人对话并输入密码“マルネラ”
かんたんリペア	ジョセ寺院外右上方的空地上有3只猴子，站在正中央当3只猴子一起跳起的时按○键就能拿到，推荐连按○键
リペアアニュアル	ミヘン街道上某个机器人的身上
リベアのすべて	ナギ平原隐藏迷宫中获得

幻光河

任务：幻光河のRe：Live

和ト－ブリ对话选择观看演唱会，如果这里出现“飞入”选项则表示可达成该地点的Episode Complete。想要达成这里的Episode Complete，必须在之前满足以下条件：1.Story Lv.1护送任务完成，且不能丢失任何货物。注意一定要直接向ト－ブリ接任务，不能不接或向ハイベロ族人接，另外在完成护送任务前不可去キ－リカ岛发生与ト－ブリ见面的情节；2.Story Lv.2卖票任务顺利完成，10张票全部卖出且赢利4000元以上；3.Story Lv.3与ト－ブリ对话完毕；4.Story Lv.4寻找ト－ブリ之前利用通信晶球看完幻光河的情况。根据完成的事件不同，出现在グラドサラム里ト－ブリ事务所宝箱里的道具也不一样，如果在Story Lv.3不上ガガゼト山阻止ガリク的灭族行动，在这里就可以拿到珍贵饰品“成功の秘诀”。

グアドサラム

任务：归ってきた者たち

在ルブラン一行的房间前触发剧情，之后进入ルブラン一行的房间，然后出来与トワメル对话达成该地点的Episode Complete。再次返回这里，和トワメル对话后可进入他身边的房间，可获得换装盘“不屈の斗志”，宝箱里则有贵重品“バラライのスフィア”和饰品“フォ－ブレス”

雷平原

任务：シンラの设计ミス！？

进入该地点后自动触发任务，需要将所有避雷塔下的魔物都解决掉。需要解决的敌人会在小地图上以△显示，前9个敌人都是能力不强的杂兵，北部左侧的第10个魔物属于BOSS级别的敌人，调查远处的塔后开始战斗。这是个皮糙肉厚且攻击力高的家伙，并且还会给自己使用减伤的魔法盾，建议装上增加HP上限的饰品再来对付它，这个BOSS被打倒时必定会使用陨石魔法，其效果是对我方全体造成多次随机伤害，一定要保证我方至少两人处于满血状态。胜利后该地点Episode Complete，获得换装盘“守りぬく勇气の光”。之后和アルベド族人对话可前往洞窟探险，最深处找到シド并再度与一个除了血多没任何难点的BOSS战斗，胜利后达成该地点另一个Episode Complete，并且シド也上了飞空艇。



マカラ－ニャの森

任务：消えゆくマカラ－ニャの森

前往旅行公司可以看到ワンツ归来的剧情，达成该地点的第一个Episode Complete。前往湖边和这里的女性对话，然后返回圣泉触发剧情，达成该地点的第二个Episode Complete，获得换装盘“希望の光”。

ビ－カネル砂漠

任务：热砂の恶魔袭来！

进入该地点后自动来到サボテンダ－自治区，需要赶紧找齐仙人掌勇士。10个仙人掌的位置参考Story Lv.3的表格，最后一只仙人掌需要在被封印的洞窟里面才能抓到，之后要与巨大仙人掌进行BOSS战，大仙人掌的血量较少，用濒死＋饰品“キュ－ソネコカミ”的战术可以轻松解决战斗。离开洞窟后触发剧情，之后可以返回飞空艇做整备，再次前往沙漠后开始与アンラ・マンユ进行战斗，这个家伙能力很强，不但血量高达33万，左右手还分别免疫魔法和物理攻击，在没拿到强力饰品之前不建议来挑战。派遣陆行鸟探索ビ－カネル岛后可以前往沙漠中央部进行挖掘，在这里能挖到贵重品“さばくのカギ”，这样就可以开启驻地的宝箱获得换装盘“长者のしるし”。



ベベル

任务：新エボン党改革！？

前往寺院门口触发对话自动完成任务，获得换装盘“灾いの守り手”。之后返回这里，进入寺庙内部右边的房间会触发こども团找到隐藏迷宫的剧情，这里就是本作最强隐藏迷宫的入口，共有100层，每20层都有BOSS守关，打倒它们能得到不少好东西，将该迷宫打通后该地点Episode Complete。

ナギ平原

任务：PR合战终结！

PR宣传点数达到400以上可完成该地点的Episode Complete，从第一章开始就一直注意为公司进行宣传的话，达到指定点数并不困难，两家公司合并后可以换到不少好东西。另外，平原中央记录点后方斜坡上的宝箱里有小青年的父亲为他存的50000块钱，拿走后与他对话，如果将钱还给他可以得到饰品“剑技の心得”。另外，之前打ヨウジンボウ的地方可以拿到贵重品“暁のしずく”。

ガガゼト山

任务：ガガゼト山——その後

在山门触发剧情后和キマリ对话，之后前往登山道附近触发剧情后完成该地点的Episode Complete，获得换装盘“いにしえの圣兽”。返回这里和之前出走的两个小孩对话可获得换装盘“破灭の炎”。

ザナルカンド

任务：想い出の地

前往此地自动触发剧情并达成Episode Complete，和メイチェン对话，听他讲完历史后可看到他消失的场景。

通关特典

读取通关记录后多出一个选项，选择“NEW GAME PLUS”可进行二周目游戏，可继承的要素有：1.获得的道具（除去ギサ－ルの野菜和剧情相关贵重品），换装盘、饰品、服装晶球；2.アルベド语辞书；3.已经学会的能力；4.获得的金钱；5.シンラ君の魔物辞典（含已经OS的）和人物辞典；6.ルカ剧院已经购入的影像晶球和音乐晶球；7.ガンシュ－ティング（射击游戏）的记录分数，ブリッツボ－ル（闪电球）的数据；8.剧情完成度；9.游戏时间。

完整结局达成条件

整个游戏的结局只有一个，不过想要看到最完整的结局需要满足以下条件：

1.Story Lv.3在ルブラン一行的基地中，在ウノ－与サノ－的房间里看过晶球后和突然出现的メイチェン对话并选择“语ってください”。

2.Story Lv.3在ジョゼ寺院打倒イクシオン后ユウナ会掉入深渊的花园，在这里连打○键见到ユウナ追逐幻影的情节。

3.Story Lv.5在ルカ・街はずれ记录点下方平台触发ユウナ吹口哨事件，之后完成追逐莫古利的任务。

4.Story Lv.5达成ビサイド岛的Episode Complete。

5.打倒最终BOSS后，在花园里连打○键见到祈之子，之后选择“一绪に歩きたい”。

达成这5个条件后就会出现追加剧情，如果剧情完成度达到100%还会追加最后的情节。

隐藏迷宫

キノコ岩・封印の洞窟

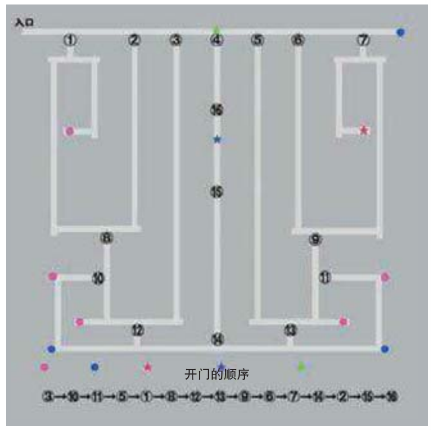
拿齐10个“アカギスフィア”后在ミヘン街道・谷间の道谷底隐藏的洞穴里开启封印之门后可进入迷宫。迷宫深处会触发剧情，之后控制ユウナ分别与リュック和パインン进行战斗，剧情后操作海鸥团与アカギ3人组分别战斗，敌人的总体实力不算强，比较简单的方法是让ユウナ装备“キュ－ソネコカミ”（圣ベベル庙百层迷宫第40层的奖励）并故意进入濒死状态，这样很快就能结束战斗了。这三人身上都有“XXの心得”可偷取，打倒三人后即可完成迷宫，同时获得“魔导ダンス大全上卷”以及换装盘“至高の光”。

アカギスフィア获得方法

名称	获得章节	获得方法
アカギスフィア1	3	任务“ジョゼ寺院に魔物出现！”出现后，前往ベベル和バハム－ト战斗的地方，打倒杂兵后在地上捡到
アカギスフィア2	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア3	3	掉入异界后剧情获得
アカギスフィア4	3或5	ルブラン基地记录点左侧房间，通过箱子爬到上层开启宝箱
アカギスフィア5	4	ユウナ唱完歌后在不和シンラ对话的情况下前往动力室见ルブラン一行
アカギスフィア6	5	圣ベベル庙百层迷宫最上层
アカギスフィア7	2	来到封印之门前获得
アカギスフィア8	5	圣ベベル庙百层迷宫第20层
アカギスフィア9	1	来到封印之门前获得
アカギスフィア10	2	在ウノ－和サノ－的房间里

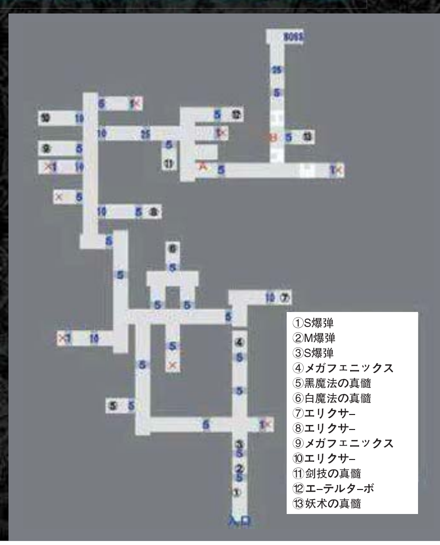
雷平原・新たな洞窟

在Story Lv.5雷平原任务中救出シド后再次进入洞窟即可。这个迷宫里没有BOSS，不过途中有许多石壁挡路，玩家需要输入正确的密码才能开启石壁继续前进。密码的获得方法是前一个提示的右下数字＋开门时左上的数字，当然并不是所有提示都会直接给出数字，有些提示会要求玩家计算从开始到某个门的战斗次数、获得的金钱数等内容，当然这只需要装备上不遇敌的饰品即可轻松应对；不过考虑到还会面对“XX号门的答案”这种提示，因此在行进途中，玩家最好拿上纸笔，仔细记录每次开门时左上和右下的数字（上面的数字代表门的番号，下面的数字代表密码）即可顺利开启所有的石壁。每次开启石壁后都会出现两个宝箱，开启宝箱有机会直接打开一道门并获得提示。在这个迷宫里可以拿到换装盘“约されと愈し”和斩骑王的HP界限突破道具“不败之秘传”，两次突破成功后还可以拿到全属性吸收的饰品“属性王”。



ミヘン街道・ふしぎな洞窟

派遣陆行鸟探索ミヘン街道后可找到该隐藏迷宫，旧道南部记录点右侧的绿色烟雾附近就是迷宫入口。这个迷宫没有地图，并且途中需要用各种爆弹来炸开墙壁才能不断前进。迷宫里的敌人会掉落各种爆弹，不同的爆弹威力也有所区别，这里给出该迷宫的地图以及墙壁的强度，爆弹的威力按S爆弹=1；M爆弹=2；L爆弹=3来计算。“×”表示墙壁后的敌人，这类敌人的实力较强，不想浪费时间可以选择不打，A和B处使用炸弹有较低几

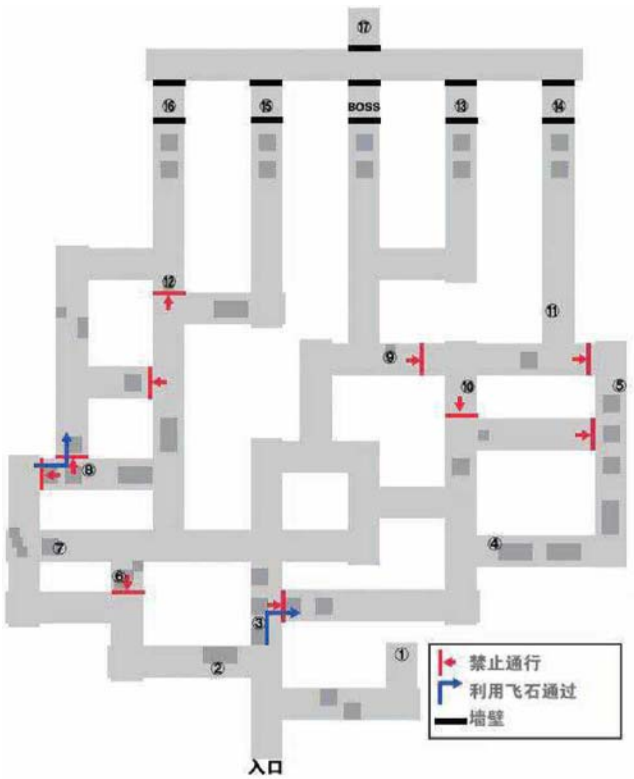


率获得稀有饰品，当然也会引来敌人触发战斗。最后的 BOSS 除了会使用全体魔法攻击外，其他招式没多大威胁，给主力输出职业装上全属性吸收的饰品可保安全，胜利后获得换装盘“限りなき魔力”。

ナギ平原・遗迹の奥

要想让ナギ平原隐藏迷宫出现，首先要有 4 只 Lv.5 的陆行鸟，Lv.1、2、3、4 的陆行鸟至少各一只，陆行鸟的总数要是满的（即 14 只）。首先选择 Lv.1、2、3、4 的陆行鸟各一只编入一军（最好 Lv. 和顺序相同），然后按 1、2、3、4 的顺序派陆行鸟出去探宝，地点和方式不限，可以一次派 4 只出去，也可以一次只派 1 只出去。反复数次之后（记得要为陆行鸟补满气力），将一军换为 4 只 Lv.5 的陆行鸟，再把这 4 只陆行鸟全部派出去搜索ナギ平原数次，事件就会自动发生。需要注意的是派陆行鸟出去探宝时有可能会逃走，如果在以上步骤中发生逃走事件的话会很麻烦，建议大家在陆行鸟探宝前先存档，完成 7 场战斗后陆行鸟就会回来，要是高等级的陆行鸟跑掉了就读档重来吧。

ナギ平原隐藏迷宫是一个没有方向的迷宫，进去很容易迷路，这里给出该迷宫的地图给大家参考。迷宫中会遇到强敌アルテマウェポン，而 BOSS 则是大型的チョコボイータ－，物理攻击和魔法攻击都很强，建议用残血＋饰品“キュ－ソネコカミ”来应对。迷宫的破法是先去打 BOSS，然后开启 BOSS 身后的石壁。接下来按从左到右的顺序依次打开 4 道石壁，这样最后就能打开关着黄金陆行鸟的石壁。找到黄金陆行鸟后可达成该地点的 Episode Complete。黄金陆行鸟的作用在于可以防止其他陆行鸟逃跑，此外也可以自己去寻找宝贝。攻破此迷宫的最大收获除了可以找到黄金陆行鸟外，还可以找到 AP3 倍成长的饰品“グロウエッグ”、リュック特殊换装的 HP 限界突破道具“マキナリアクタ－”和第 5 个修理零件“リベアのすべて”。



①エ－テルタ－ボ×2
②毒の牙×2
③ウィザ－ドブレス
④圣なるの魔石×2
⑤ミスリルバングル
⑥ル－ンの腕轮
⑦メガポ－ション×2
⑧体力の泉
⑨魔力の泉
⑩メガフェニックス
⑪タマのすず
⑫グロウエッグ
⑬光の魔石×2
⑭マジカルパウダ－
⑮リベアのすべて
⑯マキナリアクタ－
⑰すんごいチョコボ

圣ベベル庙百层迷宫

进入迷宫后可立即获得贵重品“アカギスフィア 6”，之后每 20 层都会有强力 BOSS 镇守，其中第 20 层可获得贵重品“アカギスフィア 8”；第 40 层可获得强力饰品“キュ－ソネコカミ”等好东西，再之后的 BOSS 能力大幅提升，每个都有几十万的血量，能力不够就不要来送死了，建议等多周目拿到强力饰品后再来挑战。迷宫每一层都大同小异，不过在这个迷宫里，不会遇敌的饰品“退魔の腕轮”是没有作用的，并且游戏中的强力怪都集中在这个迷宫，遇到难打的、例如红龙、大莱刀王等，就果断逃跑吧。迷宫中每层都有一个传送阵，感觉打起来吃力了可以随时返回，之后选择“进んだ层まで行きますか？”能接着之前返回的层数接着打。第 100 层的 BOSS“すべてを舍てし者”是可以花 100 万进行贿赂的，不过之后出现的“トレマ”血量高达 999999，想打倒可不是件简单的事。

白金奖杯

本作的大部分奖杯都比较好拿，不过部分奖杯比较耗时，例如需要完成全魔物图鉴的“モンスタ－マスタ－”、需要剧情完成度 100% 的“完全制霸”和需要通关 Last Mission 模式的几个奖杯。除此之外，フルチェイン、オ－バ－キル和创始者这三个奖杯比较有难度，99 连击需要靠三个シ－フ有节奏地攻击受创硬直大的敌人才能实现；99999 伤害可以用银河天震来解决；至于血量非常厚的トレマ就要靠多周目累积稀有饰品或培养满能力魔物来对付了。

奖杯种类	奖杯名称	获得方法
白金	完结	获得所有奖杯
铜杯	TPOをわきまえて	在一次战斗中，尤娜、琉库和帕茵三人都进行过换装
铜杯	特别	获得一件特殊换装
铜杯	闻き上手	听完メイチエン的所有故事
铜杯	巧みな罠仕挂け人	Story Lv.3结束前抓到陆行鸟
铜杯	ゼロアウト	打倒ゼロ式机士（Story Lv.1主线任务最后的BOSS）
铜杯	友の讨伐	打倒バハム－ト（Story Lv.2主线任务最后的BOSS）
铜杯	消火活动	打倒ザラマンデル（Story Lv.4主线任务最后的BOSS）
铜杯	スフィアブレイカ－	迷你游戏スフィアブレイク取得10次胜利
铜杯	炼金术师	使用30次合成弹
铜杯	学ぶ者	学会5种魔铳弹
铜杯	大富豪	帮オオアカ屋偿还所有贷款（在他那里买东西即可）
铜杯	チ－ムワ－ク	闪电球比赛获得胜利
铜杯	交涉上手	使用30次“わいろ”（职业ギャンブラ－的技能）
铜杯	アビリティコンプリ－ト	任意职业习得所有技能
铜杯	ギャンブラ－の梦	职业ギャンブラ－的掷骰子技能掷出同点数的骰子（建议用技能“トゥ－ダイス”）
铜杯	亲の气持ち	看完任意魔物完整的魔物人生
铜杯	一つのエピソ－ド完了	在Story Lv.5达成一个地点的Episode Complete
铜杯	お宝ハンタ－	开启アンダ－ベベル封印施设内有“リボン”的宝箱
银杯	ザ・ガンナ－	射击游戏的分数达到满级（具体方法键前文的“其他要素”部分）
银杯	フルチェイン	达成99连击
银杯	オ－バ－キル	一次攻击造成99999以上的伤害
银杯	チョコボの噂话をする人	抓到黄金陆行鸟（位于隐藏迷宫ナギ平原・遗迹の奥的最深处）
银杯	スフィアハンタ－	获得所有的换装晶球
银杯	踊る姬	获得“魔导ダンス大全下卷”（达成ジョゼ寺院Episode Complete即可获得）
金杯	モンスタ－マスタ－	完成“シンラ君の魔物事典”
金杯	创始者	打败圣ベベル庙百层迷宫的最终BOSSトレマ
金杯	战争の机械	打败流程最终BOSS之一的ヴェグナガン
金杯	完全制霸	剧情完成度达到100%
铜杯	驱け出し	到达ヤド ノキの塔第10层
铜杯	まだまだ先は长い	打倒ヤド ノキの塔第20层的BOSS
铜杯	中间地点	打倒ヤド ノキの塔第40层的BOSS
铜杯	もう一息	打倒ヤド ノキの塔第60层的BOSS
银杯	トンベリの宝	拿到トンベリの间的宝物
金杯	巨大な塔	打倒ヤド ノキの塔第80层的BOSS

www.dooland.com

栏目主持：纱迦



最近，有关国家解除游戏机禁令的好消息，一夜之间传遍了大江南北。看到这则新闻时，我们才发现，原来这条禁令已经有快20年历史了……不管怎样，这对于中国玩家来说绝对是天大的好消息，对于UCG来说也是头等大事。2014年这才刚刚到来，相信还有更大的惊喜等着我们！



- PSV版本区别
- 3DS烧录卡情报
- PS4蓝灯应对法
- Xbox One终降价

价格行情

——提供最佳购机方案

01 PSV购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版黑，Wi-Fi）	1280元
记忆卡	4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1448元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：历来年初都是掌机的销售高峰期，尤其是临近春节期间，很多学生在放假回家前都会选择一台掌机打发旅途中的时光，PSV的销量因此也有了很大的上扬，不过在价格方面，PSV-2000仍然非常稳定，小部分地区的主机价格有下跌趋势，不过也只是暂时的价格调整，变动不是很大。目前由于日版主机盛行，很多玩家又在重新考虑是否选择日版PSV-2000。现在日版主机的售价和港版相比差距在50元左右，如果不是预算特别紧张的话，还是更建议玩家选择港版主机，主要原因在于主机在运输时间更短，在运输中出现意外损坏的几率更低。两者的实际质量是没有任何差别的。现在很多玩家被人误导，以为港版PSV只能上港服PSN，日版可以上日服PSN，港服PSN因为是中文显示，所以才会有价格差异，但实际上PSN的登陆和注册帐号的地区有关，和主机版本是没有任何关系的，玩家千万不要被这种谣传了很多年的低级错误误导。造成这两个版本细微差价的主要原因是汇率的关系，和PSN是没有任何关系的。



▲PSV-2000最近价格波动不大，日版主机又重新得到了玩家的青睐。

另外，港版PSV TV将于1月16日正式上市，价格为798港币，折合人民币约622元，捆绑PS3无线手柄的套装售价则为1180港币，折合人民币约921元，钟情于PSV TV的玩家在下周即可入手港版了。

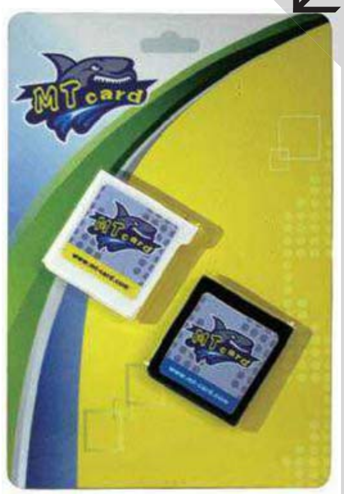
主机及主要周边参考价格	
PSV-1000主机（港版黑，Wi-Fi）	1180元
PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1280元
PSV-2000主机（日版六色，Wi-Fi）	1250元
PSV TV普通版（日版）	680元
PSV TV豪华版（日版）	980元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元

02 3DS购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	3DS LL主机（日版4.5系统）	1400元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	GateWay 3DS	340元
SD/TF卡	金士顿 4GB microSD卡（行货）	68元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1894元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

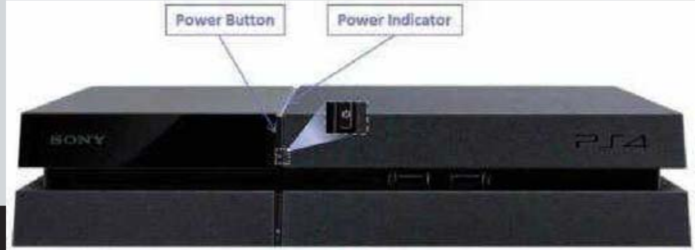
点评：近期的3DS主机市场没有太大变动，主机价格稳定，玩家仍旧可以选择可破解主机和不可破解主机。在可破解主机方面，日版价格仍然维持在1400元左右的水准，港版主机则要略微便宜一些，在1350元上下。不过虽然都是可破解主机，但因为锁区的关系，我们不建议玩家选购4.5系统的港版3DS，因为GateWay虽然可以跨区运行破解游戏，但备份系统升级仅支持主机上的原系统，也就是说你选择了港版主机，备份系统也只能升级到最新的港版主机系统，无法跨区升级到日版主机最新系统，这样也就无法玩到日版的大量正版游戏了，对于现阶段破解和正版并重的3DS来说，港版主机只有破解一条出路，少了正版的选择，显然会失去很多乐趣。目前GateWay正在努力攻克NAND SAVE的存档问题，现在已经放出运行《口袋妖怪X·Y》的视频，相信过不久也就可以完美兼容，此外官网还承诺正在研究一卡多游戏的功能，相信过不了多久也可实现一张TF卡拷贝数个游戏的功能。相比之下，近期又有另一家国内厂商放出了3DS专用烧录卡MT Card，依然是双卡的设计，整体思路和GateWay相同，不过MT Card的最大特点便是已经率先支持了单卡多游戏功能，也就是GateWay尚处于研发阶段的功能，这也算是3DS烧录卡的一大突破。但是MT Card在游戏兼容性上和GateWay暂时有一定差距，而且不支持双系统，也就是说只能玩破解烧录卡游戏，这是目前MT Card的劣势，厂商表示今后还会抓紧开发，逐渐提高烧录卡的兼容性，并开放更多的功能。现在MT Card的市场价格在350元左右，和GateWay差不多，但从兼容性上说，还是GateWay更出色一些，选择破解的玩家尽量还是以GateWay为主，其他卡可暂时观望。



▲本月初刚刚上市的MT Card具备了单卡多游戏功能，看来3DS烧录卡将进入百花齐放时代？

主机及主要周边参考价格	
3DS LL主机（日版4.5以下系统）	1400元
3DS LL主机（日版5.1以上系统）	1200元
2DS主机（美版）	920元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
GateWay 3DS	340元

主机及主要周边参考价格	
3DS Link	220元
SCDS TWO全球版	218元
R4 SDHC银版	48元
金士顿 4GB TF卡（行货）	34元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元



▲索尼已经放出了PS4蓝灯闪烁问题的官方解决办法，玩家可以上网搜索“PS4蓝灯门”查看索尼给出的修复建议。

03 索尼家用机购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	3480元
总计		3480元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

	品牌/型号	价格
主机	PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2250元
硬盘	东芝2.5英寸500GB硬盘	329元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2668元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评：PS4港版上市将近一个月，现在有很多问题也被爆出，其中99%都是蓝灯闪烁无法开机的问题，而这多半又是因为主机系统升级造成的。现在PS4的最新系统为1.52，很多玩家购买回去联网之后就会提示升级，但在升级过程中有时主机系统尚未安装完成就被关机，或者是一些其他方面的问题，这直接导致了最后PS4无法开机的问题。需要说明的是，蓝灯闪烁在30秒内是正常的，这是PS4的自检行为，超过2分钟仍在闪烁蓝光才是主机出了问题，玩家不要因为蓝光闪烁就强行关机，这样也容易造成主机损坏。为了避免此类问题的发生，建议玩家在购机时让商家直接装好最新的1.52系统，现在大部分商家已经自备了本地系统升级包，直接通过U盘在离线状态下就可以把PS4升级到最新系统，这样会减少主机损坏的事情发生。除此之外，玩家购机后一定还有注意三点：1、通过手柄长按PS键在系统菜单中进行关机后，要等主机的白色呼吸灯彻底熄灭才可切断电源，白色呼吸灯会闪烁将近1分钟，如果仍在闪烁就切断电源则可能造成主机蓝灯闪烁；2、切勿在主机显示黄灯的待机状态下直接切断电源或是插拔HDMI线，否则会有可能造成主机蓝灯闪烁；3、在主机开机、通电状态下切勿插拔电源或是HDMI线，这样最容易造成主机蓝灯闪烁。刚才也提到主机蓝灯闪烁是自检行为，如果第一次出现主机蓝灯一定要耐心等待，如果再直接插拔电源就可能造成不可逆转的损坏了，到时候主机也只能去送修，虽然港版主机的保修比较方便，但出现这样的问题索尼尚未有界定，收费也是非常有可能的，而对于大部分玩家而言，即便是港版，维修也是比较困难的，玩家在主机使用中要切记这些问题，以免出现主机蓝灯闪烁，不显示画面的问题。

PS3最近价格比较稳定，因此也是很多玩家在家用机方面的购机首选。不过近来有很多玩家咨询从网上看到PS3破解主机还有4.5自制系统这一类，一般自制系统都要比官方系统拥有更多的功能，那这4.5自制系统的破解主机是不是可以考虑购买呢？我们不了解玩家是从哪里看到的4.5自制破解主机，但市场上现在在做4.5自制系统破解主机的多是二手主机贩子，为何？因为自制系统只能应用在软破主机上，也就是PS3-1000型厚机和早期的PS3-2000型薄机，换句话说这些都是2011年6月之前的老机器，考虑到机器的使用寿命，自制系统主机是不推荐大家购买的。现在市面上可以买到的3000型、4000型主机都无法使用自制系统破解，只能用E3 ODE硬破，功能虽然比自制系统差了些，但强在稳定，而且可以随时更新官方系统，所以玩家在这方面还是选择刚刚发售的新机型最好，起码质量上要更放心一些。

索尼家用机及主要周边参考价格	
PS4 CUH-1006A主机（500GB，港版）	3480元
PS3 CECH-4012主机（12GB，港版黑/白）	1550元
PS3 CECH-4012主机（250GB，港版黑/白）	1680元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版黑/白）	1780元
PS3 CECH-4012主机（500GB，港版红/蓝）	1980元
PS3 CECH-4012主机（12GB破解，港版黑/白）	2100元
PS3 CECH-4012主机（250GB破解，港版黑/白）	2250元
PS3 CECH-4012主机（500GB破解，港版黑/白）	2350元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3电子狗SuperCard	298元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One主机（美版，含Kinect）	4150元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		4150元
近期推荐购入指数		7

	品牌/型号	价格
主机	X360E主机（4GB，单破解，Kinect同捆）	2280元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2369元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附Kinect 2体感摄像头一枚、HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：经过了两个月后，Xbox One终于大幅跌价，目前美版主机目前已经跌至4200元左右，从现有情况上看已经跌至比较合理的价格区间，想要出手的玩家可以准备了。另外首发日发售的限定版DAY ONE主机又有少量到货，同样价格也比之前低上很多，现在报价4400元上下，这又给收藏欲望的玩家一次机会，想必以后再买也就难了。同样，Xbox One购买后也需要升级，现在主机系统是英文，不像PS4一样可以选简繁中文，所以购买Xbox One的玩家一定要有些英文基础，以免出现不必要的误操作。新主机升级文件在500MB左右，升级后就可游戏了，升级过程中切记不要断电，等到100%完成后才行。对于Xbox One的行货版，现在国内已经允许生产贩卖游戏主机了，游戏禁令解除，今年的Xbox One行货将是板上钉钉的事，不着急的玩家可以继续等待。

X360E破解版的价格近期有所下跌，不过因此商家也都强制性捆绑套餐发售了，一般单独破解的主机很少出售，这也和破解后需要进行一定的测试有一定的关系，目前同捆1TB硬盘的X360E套装主机在2700元左右，X360 Slim则要低上100元，不过考虑到翻新机的问题，还是建议大家以X360E为主。另外上期提到双破解单破解的关系，有玩家疑问为什么单破解没有单光驱破解呢？这是因为X360的BIOS会默认光驱信息不会被读取到，这样的情况下没办法写入破解程序提取光驱代码刷写光驱，虽然说从硬件行为上X360破解光驱是换上可破解芯片板，但在无法写入的情况下，换芯片板也是没有用的，这样就必须通过脉冲芯片破解BIOS刷写自制系统，顺便提取光驱代码刷写光驱，这种情况下的主机也自然都是双破解主机了，如果非要单光驱破解，那就又必须把自制系统再刷回到官方系统，这样画蛇添足的行为显然没有商家去做，所以市场上也自然没有单光驱破解的主机了。何况光驱破解有LT2.0和LT3.0之分，买盘并不方便，自制系统下就没有区别，双破解自然是光驱破解最好的解决办法。

▲Xbox One美版大量到货，主机价格也随之骤降。



微软家用机及主要周边参考价格	
Xbox One主机（美版，含Kinect）	4150元
Xbox One DAY ONE主机（美版，含Kinect）	4380元
X360E主机（单破解，Kinect同捆）	2680元
X360E主机（双破解，Kinect同捆）	2780元
X360原装电源（220V直插）	260元
X360组装电源（220V直插）	140元
X360原装无线手柄	320元
X360原装有线手柄	280元
X360翻新无线手柄	188元
X360翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元

市场报价信息更新截至2014年1月10日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

索引

实用至上主义收录的内容，是挑选自2013年下半年推出的佳作，并由各编辑将该游戏最实用的心得以及内容整理而成。其中有过去的攻略中曾经刊登的内容，也有由编辑重新撰写的原创内容，旨在为各位玩家在攻关时提供最简明扼要却又意义深刻的指南，希望收录的内容能对有志向将下半年大作补完的玩家提供帮助！

特别需要说明的是，下文中的《秋叶原之旅》比较特殊，它属于PSV/PS3的跨平台游戏，而在内容上PSV版与PS3版并没有太大区别，为了阅读的方便因此下文将其分类到PSV中，但PS3版同样可以使用该内容。

PSV

讨鬼传 176
噬神者 2 177
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星 177
秋叶原之旅 178

3DS

口袋妖怪 X・Y 178

Wii U

超级马里奥 3D 世界 178

PS3

秋叶原之旅 178
超凡 双生 179
超级机器人大战 OG 黑暗禁狱 179
最后生还者 180
泪洒三重冠 Ⅱ 霸王的末裔 180
GT 赛车 6 181
魔女与百骑兵 181
死侍 181
COD 幽灵 182
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ 182
横行霸道 V 183
黑道圣徒Ⅳ 183
刺客信条Ⅳ 黑旗 184

X360

死侍 181
COD 幽灵 182
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ 182
横行霸道 V 183
黑道圣徒Ⅳ 183
刺客信条Ⅳ 黑旗 184

Xbox One

丧尸围城 3 184

实用至上主义

2013下半年游戏之研究秘技大集合

PSV 下半年游戏研究秘技大集合

讨鬼传

讨鬼传

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：Koei Tecmo
■发售日：2013年6月27日

实用御魂配搭

手甲绝妙连击＋百裂拳速杀组合

风格	御魂	技能
攻	真田幸村	浑身延长+10
		斗志
		攻击力上升【大】
赌	前田庆次	一闪
		军神招来强化・连动
		浑身强化・猛攻
空	源赖政	攻击力上升【特】
		浑身强化・猛攻
		一闪

手甲专用的搭配方式，因为手甲的绝妙连击（按一定节奏点攻击键）必定会心，所以不需要增加会心的技能，而两个一闪用于进一步增加会心的伤害。配合两个“浑身强化・猛攻”，让发动浑身后的手甲拥有无人能敌的攻击力。鬼倒地之后发动“军神招来”，然后用“百裂拳”不停殴打鬼的可破坏部位，当拳速达到最快的时候，“斗志”回复的气力就能刚好抵消气力消耗，使得“百裂拳”可以一直以最高拳速维持到“军神招来”结束，鬼也会因部位被不断破坏而无法动弹。一套下来鬼没死也会重伤。

手甲绝妙连击强攻组合

风格	御魂	技能
攻	巴御前	军神招来延长+10
		强运
		英灵の激励
攻	宫本武藏	一闪
		军神招来强化・联动
		吸生强化・吸气
攻	源赖光	浑身延长+10
		浑身强化・猛攻
		浑身增加+3





如果说上面那套组合是追求“军神招来”时的瞬间爆发力，这套就是兼顾了持久和稳定性的强攻配搭。一闪和浑身强化・猛攻各少了一个，输出下降了不少，但是相对地，英灵の激励的效果跟绝妙连击可以说是绝配，让浑身等降魂技能可以更频繁地使用，加上浑身和军神招来都延长了10秒，让一场任务大部分时间都能在降魂的效果时间内。强运能显著提高攻风格原本低下的生存能力。吸生强化・吸气的回气效果比不上斗志，无法像上面那样完全抵消百裂拳的气力消耗，但依然能让延长百裂拳的时间，而且不局限于军神招来状态，所以爆发的机会更多。

魂风格追驱加强组合

风格	御魂	技能
魂	杂贺孙市	追驱强化・凝缩
		追驱短缩
		追驱增加+2
攻	平将门	追驱强化・追尾
		追驱强化・凝缩
		属性攻击上升【中】
魂	那须与一	追驱增加+3
		追驱强化・一闪
		会心力上升・特

以追驱为中心展开的配搭，追驱因为魂槽蓄满的时候射出能强制打出硬直，因此实用性非常高。威力也相当可观，两发左右就能打下一个部位，使用次数也有保障。追驱本身的散热时间不长，因此一个追驱缩短即可。对追求部位全破的玩家强烈推荐。

［文：宇宙人］

噬神者 2

God Eater 2

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：NBGI
■发售日：2013年11月14日

实用子弹推荐——弹射弹

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	连射弹：连射弹/通常	按键时	–	连锁复制	无
2	M	弹丸：直进/短	按键时	–	–	有
3	S	弹丸：直进/短	2与任何物体冲突	–	–	有

冲锋枪限定的子弹，最大的特点是只要场地内有两只荒神（不论死活），而且位置够近，命中之后就会在它们身体之间来回跳弹。基本消耗非常低，只需 9OP，配合冲锋枪的命中敌人后能够恢复 OP 的效果，只要保证荒神站得够近，子弹根本打不完。连续射击效果非常残暴。就算荒神死了，只要尸体没有消失依然能成为跳弹的靶子，这一点也要充分利用。根据具体的任务，模组 3 可以改成其他属性的子弹。面对两只不同属性的荒神时就能分别克制它们了。

实用子弹推荐——内脏破坏弹

模组	尺寸	弹头	条件	方位	变异	属性
1	M	狙击弹：狙击弹/通常	按键时	–	–	无
2	L	弹丸：直进/极短	1与任何物体冲突	–	–	有
3	M	球：敌に貼りつく/生存时间短	1与任何物体冲突	–	–	有
4	M	弹丸：直进/极短	3发生后0.2秒	–	–	有
5	M	弹丸：直进/极短	4与任何物体冲突	–	–	有

根据前作的内脏破坏弹的理念制作的子弹，而且游戏早期就能制作，消耗 OP48，正好能开两枪。如果要变异成“超长距离弹”可以将 2 的 L 弹头改成 M，4 或 5 任意一个改成 S，或者干脆多装备一个技能“节约”，这样也能打两发。

刷血技的方法

血技升级速度是跟任务难度挂钩的。难度越高，升级越快。另外刷血技的时候要争取会心一击，对血技的升级速度有加成。前期刷血技的地方推荐高难度任务 R5 的“火车”，出发前记得先装上最弱的武器以及强化插件“血の活性（小）”，NPC 不要带，开场之后玩家在 N 区，而 BOSS 出现的地方是 J 区（分隔在场地最左和最右侧），只要躲在 N、L 两区就不会被 BOSS 发现，而这两个区里面会不断出现杂兵“**ナイトホロウ**”，这些杂兵很容易打出会心一击。刷得差不多的时候就可以直接退任务即可获得经验。这个任务刷前三级的血技都非常快，但是刷第四级的效率比较低，建议到难度 9、10 的任务中刷，推荐打普通种的**ウロヴォロス**。切断和贯通系武器打腕触手，而破碎系可以双足，能够轻易出现会心。

如果纯粹想解锁“极めし一击”的奖杯，可以选一些容易升级的血技，推荐：短剑【风斩りの阵】；长剑【无尽ノ太刀・苍】；大剑【**ライオットスイング**】；喷射锤【**アイアンハート**】；长枪【暴风圈・甲】等等。

［文：宇宙人］



剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星

剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram

■版本：日版
■游戏类型：动作角色扮演
■发行商：NBGI
■发售日：2013年12月19日

［文：宇宙人］

隐藏魔女结界开启方法

除了主线剧情之外，挑战轮回的魔女结界（选关模式）也是本作的重要部分。主线中打过一次的结界都会在这里出现，只要将某一个魔女结界全部打出 S 评价就能开启对应的真・魔女战以及混沌魔女结界以及极限魔女结界。其中真・魔女战没有迷宫部分，但是魔女的能力比普通战斗强化了很多，稍不留神就会被秒杀。混沌魔女结界则是以大量的杂兵战为主，达成 S 评价会陆续开启新的关卡出来，因此建议大家尽量追着 S 评价打。



后期战斗心得

游戏的战斗大概分杂兵战、魔女战和魔法少女战三种，用下面介绍的方法可以轻松在这些战斗中获得 S 评价。杂兵战推荐用佐仓杏子和鹿目圆，前者推荐装备**ロッソ・ファンタズマ**以及分身攻击升级路线上的魔法攻击，只要杂兵在攻击范围内就能瞬间全灭，鹿目圆则推荐**トゥインクルアロー**及其升级路线上的魔法，表面上是很普通的单发箭但命中敌人后爆炸范围超广，是灭杀杂兵的神技，敌人聚集在一起的时候一箭就能轻松全灭。魔女战同样推荐杏子的**ロッソ・ファンタズマ**，还有鹿目圆的**ホーミングコメット**伤害超高，远程攻击能力出众的巴麻美也是首选角色。真・魔法少女战的难度比较高，推荐用巴麻美，因为她的空中↑＋△攻击是束缚攻击，虽然维持时间短但连续使用能让对方没有行动的机会，束缚对方后用**ティ－ロ**系升级的魔法攻击即可安全击杀。至于打巴麻美的真魔女战可以用小圆或者杏子。

全结局达成方法

游戏一周目有 30 天，第 30 天会迎战魔女之夜，如果战斗失败会进入坏结局，成功击败魔女之夜会进入好结局，如果全员好感度最高，最终战里全部同伴都会出现并触发合力攻击的剧情，之后击败魔女之夜就能进入真结局，换言之本作至少要通三周目（实际上因为普通关卡分支的原因，第四周目还要打十来天）。如果位达成好结局好感度已经最高，可以装备“**绊值ダウン**”这个技能补救。

快速升级方法

本作白金难度不高，但是要将全角色练到 LV99 难免要花上一些时间来刷。这里推荐一个比较有效的方法。游戏进入 2 周目之后所有角色都可以获得“经验值 UP”的支援技能，而且这个支援技能可以升级的，建议升到最高。关卡推荐真・魔女战“踊りつかれた少女たち”，因为这关的人鱼魔女是不会走动的，只要在她的攻击范围外不断用远程攻击就能无脑击杀，几乎是单纯的按键劳动。而且经验值也非常高。如果是沙耶香打这个魔女，可以先将防御力升到最高，然后用**スーパータイフーン**跟 BOSS 肉搏，同样能无脑击杀。



秋叶原之旅 2

Acquire 2

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：Acquire
■发售日：2013年11月7日

［文：哪尼］

初期刷钱大法

在游戏初期通过买彩票配合读档的方法可以快速刷钱，具体操作方法如下：

在秋叶原的“电气街口广场”和“ラジオ会馆周边”两张地图中，分别都有购买“宝くじ（彩票）”的红色小亭，我们可以在这里购买彩票，之后在道具栏中便可以使用这些彩票进行刮奖。由于彩票是1000元一张，而一等奖的奖励高达10万元，获益非常可观，因此之后我们只要不断使用S/L大法直到刮出一等奖即可。不过需要注意的是，每个彩票亭最多只会贩售20张彩票，彩票售罄后需要过一段时间后才能再次购买。建议玩家可以每次购入10张，连续开奖的话能够比较快速地刷出一等奖，当然最好控制在5~10次以内，若5~10次以内未开出1等奖则读档。这样两个彩票亭共计40张的彩票在前期便能为带来40万——80万的收益，足够玩家在很长一段时间内衣食无忧了。

3DS 下半年游戏 研究秘技大集合



口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスタ-X・Y

■版本：日版
■游戏类型：角色扮演
■发行商：Nintendo
■发售日：2013年10月12日

快速孵蛋大法

在《口袋妖怪》中，孵蛋是“痛并快乐着”的重复劳动，更是追求对战胜利的必经之路。好在新作中对孵蛋系统进行了简化，也算是体贴了一些。下面是快速孵蛋的入门方法，身为训练师不可不知哦。

首先要在旅馆和精灵中心收集16种O力量，然后提升时尚度，再到米亚雷市的**ひとみしり**咖啡厅，就会看见粉色衣服的羁绊大叔（**キズナおやじ**），拿到最后一个O力量孵化力量（**タマゴふかパワ－**）。连续使用孵化力量就会升级，对他人使用则消耗更少，升级更快。直到出现等级3的孵化力量，再携带有着火焰皮肤或者熔岩盔甲特性，以及学习了飞天技能的精灵。两种特性及孵化力量会大幅缩短孵蛋所需时间，飞天技能可以在米亚雷市道馆塔附近的精灵中心和古木镇之间快速往返。本作的稚声鸟（**ヤヤコマ**）进化后可以同时满足上述条件。米亚雷市道馆塔的环形道路是孵蛋的最佳场所。

另外，还要入手红线（**あかいいと**）和不变石（**かわらずのいし**）。携带红线寄养后获得的蛋会随机遗传双亲的5项能力值。红线在**ショウヨウシティ**旅店2F楼梯的NPC处获得，或者在米亚雷市的**ベ－ル**广场，找到**カフェ·ツイスタ－**旁边的NPC对战，胜利后获得。不变石可以遗传性格，在**セキタイタウン**的精灵中心左上的民家中，与研究员对话获得。通关后可以在**キナンシティ**的战斗公馆（**バトルハウス**）用BP交换景品“**パワ－○○**”，精灵携带后孵出的蛋会遗传相应的一项个体值，但与红线同时使用也不会遗传超过5项。最后，如果完成了卡洛斯图鉴，记得回去找博士拿奖品圆形护身符（**まるいおまもり**），然后出现蛋的几率就会大大增加啦。

［文：初心者］

WII U 下半年游戏 研究秘技大集合

超级马里奥 3D 世界

ス-パ-マリオ 3Dワ-ルド

■版本：日版
■游戏类型：动作
■发行商：Nintendo
■发售日：2013年11月21日

无限刷命大法

进入第一个世界的第2关，经过中间check point后，前方有一个乌龟，踩它一脚让龟壳和龟身分离，拾起龟壳跳到旁边的平台上，丢出龟壳后跳起就能实现无限刷命的效果了。

各个角色性能差异

模组	尺寸
跳起的高度	罗塞塔>路易>小蘑菇=马里奥=桃子公主
冲刺速度	小蘑菇>马里奥=路易>桃子公主=罗塞塔
冲刺后的跳跃距离	罗塞塔>桃子公主>路易>马里奥=小蘑菇
达到最快冲刺速度时所走过的距离	桃子公主=罗塞塔>马里奥>路易>小蘑菇
是否容易滑动	马里奥=桃子公主=小蘑菇=罗塞塔>路易



■无限刷命所在位置。

跳跃世界的隐藏水管所在位置

1. 世界1-2，经过中间check point后，前方有一个长条“？”砖块的区域，往上走。在透明水管的上部用猫咪马里奥形态往上爬，钻入水管中，可以直接跳到世界2。

2. 世界4-2. 经过中间check point后，在有道具抽选和移动平台的区域，用猫咪马里奥爬上墙壁，来到上层平台，往前走钻入水管中，可以直接跳到世界5。

［文：八重樱］

超凡 双生

BEYOND: Two Souls

■版本：美版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：SCE
■发售日：2013年10月17日



白金心得

●一开始就请选择双人模式，从头到尾打通所有章节，这样就能解锁“两个灵魂”和“一起直到永远”这两个杯。

●“无法驾驭”这个奖杯需要从章节“实验”一直做到章节“晚餐”，分别需要达成6个条件，分别是：

章节“实验”：持续破坏对面房间中的物品，把能破坏东西全都破坏掉，当凯瑟琳身上出现红光时就掐住她。整个过程祖迪会呼喊着让艾登停手，不用管，直到剧情发生。

章节“大使馆”：控制艾登来到2楼。在二楼门外有一个可以控制的守卫，控制他走到楼梯栏杆处令其坠楼身亡。

章节“派对”：祖迪被熊孩子们关了起来，使用艾登把门打开，然后选“复仇”。控制艾登打倒至少3个熊孩子，然后打开煤气灶，或打倒蜡烛把房子点燃。

章节“我想象中的朋友…”：从围墙边出去可以和小孩子们一起玩打雪仗，祖迪被熊孩子戏弄时，控制艾登掐熊孩子脖子，哪怕祖迪叫停手也不要停。

章节“孤独”：当父亲离开时，控制艾登跟上前去掐他的脖子。

章节“晚餐”：雷恩进来之后，控制艾登大肆破坏，搞砸二人的约会，雷恩主动提出要走了就说明成功了。

●关于“更好的世界”和“拯救全部”这两个杯的达成条件是完全相反的，涉及到6个角色的生死，以“更好的世界”为例：

章节“无家可归”中的沃特和吉米，当房子着火时不去救他们。

章节“纳瓦霍”中的保罗，当他受伤被抬回房间时，不去房间为他疗伤。

章节“老朋友”中的诺拉，准备离去时可以让艾登将其杀死。

章节“黑太阳”中的柯尔和雷恩，柯尔受伤后不要管他直接离开；之后遭遇内森，和他对话时先选△再选□，内森会开枪将祖迪打伤，让艾登按兵不动，一段时间后雷恩就会跑来帮忙，然后壮烈牺牲。

●奖杯“所有结局”的达成条件：

1. 救活所有人，但在章节“黑太阳”的最后故意让QTE失败。

2. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择异世界（重玩章节“黑太阳”）。

3. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和佐伊一起生活（重玩章节“黑太阳”）。

4. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和杰一起生活（重玩章节“尾声”）。

5. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选和雷恩一起生活（重玩章节“尾声”）。

6. 救活所有人，在章节“黑太阳”的最后选择现世，再选独自生活（重玩章节“尾声”）。

7. 杀死所有人，选择异世界。（从章节“无家可归”开始重玩，直到通关）。

8. 杀死所有人，选择现世独自生活。（重玩章节“黑太阳”）。

［文：八重樱］

超级机器人大战OG 黑暗禁狱

スーパーロボット大战OG ダ-クプリズン

■版本：日版
■游戏类型：策略角色扮演
■发行商：NBGI
■发售日：2013年11月29日

全隐藏要素流程解说

第9话 **モニカ、その爱**：全灭除母舰外的全部敌人，过关后可以拿到S－アダプタ－、ソ－ラ－パネル、钢の魂、SSPドリンク，以及换装武器グラビトン・ランチャ－。

第10话 **遭遇、サイバスタ－**：干掉マスカレオン・タイプC（アラセリ）和ベガリオン，是第12话隐藏要素的前提。

第12话 **亡者の荣光**：在第10话满足前提的情况下，全灭敌人且将BOSS机的HP降至9000以下，过关后可以拿到テスラ・ドライブS、ハイパ－ジャマ－、勇者の印。



第13话 **暗の嘱き**：全灭敌人，可以拿到5万元资金。

第14话 **レンカウンタ－**：敌全灭可获得一击必杀の心得。

第18话 **ディ－バの封印**：本话结束时，如果ガエン的击坠数过85，第21话结束后可以拿到换装武器フリ－エレクトロキャノン。

第20话 **ダ－クプリズン**：本话结束时，如果アハマド的击坠数过50，第21话结束后可以拿到换装武器MTDMシュ－タ－

第23话 **监查者の真意**：本话结束时，如果ヨン的击坠数在100以上，可以拿到强力芯片高性能电子头脑。

第26话 **渔夫の利を得るか**：在本关的前半战，将其中一架的HP打至1000以下，这样在消灭其他的敌机后就可以入手隐藏机体ライグ＝ゲイオス。

新古兰森出现条件

本作最大的隐藏要素就是通关后回到标题画面，快速输入↓、↑、←、→、L1、R1，会听到一声音效，同时古兰森的眼睛会发光。之后进入游戏，古兰森即会自动进化为新古兰森！这样就算是EX HARD难度也可以轻松搞定！

除此之外，和2OG一样，通关即可解锁EX HARD模式。EX HARD难度通关可解锁SPECIAL模式。

［文：纱迦］

www.docin.com

最后生还者

The Last of Us

■版本：港版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：SCE
■发售日：2013年6月14日



网战心得1：最速旅程

《最后生还者》的网战虽说只是四对四，但短兵相接的情况非常多，打起来异常紧张和激烈。不过完成一个阵营的旅程至少需要打 84 场比赛，以每场 15 分钟计算，耗时达 21 个小时！其中还不算搜人的时间。白金要求完成两个阵营的旅程，正常打应该不会少于 45 小时。好在利用一些特殊的方法可以缩短约一半的网战时间。只是使用这种方法会损失一定的游戏乐趣，同时对于队友来说也不太厚道，请玩家根据实际情况自行选择。

（1）在赢一场生存战模式之后，就全程都打补给争夺，因为补给争夺的平均耗时远低于生存战，做任务也相对容易。

（2）不要在意人口数量，最好能经常控制在 50 人以下，人少好养活。而且奖杯也只要求 40 人，这个数值要求非常低，很快就能达成。

（3）除此是人口全灭的任务，其他任务完成情况都不用去管，无非是影响人口数量和助力器的取得，不会左右大局。

（4）最关键的省时方法就是打一场退一场。在正常打完一场比赛后，下一场比赛开始一小会儿就主动退出，这样一来游戏中的时间还是会经过一天，相当于少打一场。不过负面效果是这一场比赛获得的补给品是 0，一下子会造成约三分之一的人口饥饿，三分之一的人口生病，这就需要玩家在下一场比赛中有过得去的表现，把局面扭转过来。

（5）水平够高的同学甚至可以打一场退两场，那 10 小时之内完成一个旅程也是有可能的。

这个方法说起来容易，但实际上是存在风险的，并不适合玩家在一开始就马上使用，因为新手玩家的经验和水平还不过硬，解锁的武器技能也少，很难保证在退一场之后能有上佳表现，让小队摆脱饥饿和生病状态，要是玩儿脱了导致全灭可就太糟糕了。

网战心得2：送礼战术

所谓“送礼战术”是指以制作道具，生成礼物，再将礼物送给队员为核心的战术，是一种安全高效的网战打法，熟练掌握的话就算枪法不济，也一样可以在网战模式里打得风生水起，别有乐趣。

这一战术需要的技能有“工匠”、“马拉松跑者”和“收藏家”，工匠至少要装 2 级，到 3 级能发挥最大效用。另外两个技能视玩家技能点数进行分配。由于没有多余的点数花在武器方面，所以武器只装备不耗点数但平衡性较高的左轮手枪。此战术的特点如下：

（1）工匠 2 每制作三个道具会额外多出一个礼盒，工匠 3 每制作两个道具多一个礼盒，手持礼盒在同伴附近按十字键↑就能把礼物送给同伴，礼物为一个随机道具，同时会得到 100 个零件的加分，和杀一个敌人的得分相同。注意，礼盒最多同时携带三个，基本上一有就马上送。只有制作足够数量的道具，送更多的礼物，才能获得更多分数。因此，制作道具的大原则是能做什么就叫什么，素材消耗多的尽量不做。

（2）装备马拉松跑者是让玩家在移动速度方面占据优势，可以满场飞奔去开补给盒，增加制作道具的机会，同时在手里有礼盒的时候也能尽快跑到同伴身边送礼。这种打法会把自己变成强力支援型角色，送出的礼物如果是炸弹或者汽油弹，会大大增加同伴的战力。就算是医药箱，有时也能雪中送炭。

（3）收藏家 1 的效果是增加 10% 的零件获得数量，到收藏家 2 就变成了 20%，我们计算一下，做两个道具有 30 个零件的加分，送一个礼有 100 点，20% 加成就变成了 156 个零件。基本上只要送两次礼外加杀一个敌人，就能买得起一件防弹衣了。送礼打法通常能让玩家在一场比赛中买上好几次防弹衣，有防弹衣加护，生存率会明显提高，与对手单挑时也经常能活下来，这样一来得分和杀敌机会更多，更容易进入良性循环。

（4）虽说手里只有一把左轮手枪，但就威力和稳定性来说还是可以的，配合制作出的道具和冲刺、零件加成方面的优势，打起来也未必会吃亏。在有富余的零件时可以购买手枪升级或增加些弹药。重点场次的战斗也可以用单次助力器把手枪先升上一级。

（5）由于送礼战术的灵活性高，打熟了之后，一场比赛下来送出十个以上的礼物都有可能，所以把“制造礼物道具”当成应对全灭任务的主要手段是比较合适的，这样一来全灭压力也会小很多。

［文：胜负师］

泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔

ティア-ズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔

■版本：日版
■游戏类型：策略角色扮演
■发行商：Aquaplus
■发售日：2013年10月31日



初期练出高级角色的方法

游戏中经验值获得的量是根据角色与行动对象之间的等级差决定的，比如低级角色打中比自己等级高的角色就能获得更多的经验值，反之更少。所以等级高太多，升级就越困难。但依然有方法可以在初期获得 LV99 的角色。因为在游戏中，角色不论采取任何行动，只要成功就能获得经验值。因此可以在商店买 99 个最便宜的烧苹果（50 血的回复道具），然后随便开始一场自由战斗，然后站在原地不停地自己啃苹果即可。因为对象是自己，所以无论升到多少级，获得的经验值都是一样的。只要稍微花点时间，初期就能获得LV99的角色了。如果该角色能学会回复魔法和“チャージ”，那么每个回合不停地给自己发动回复魔法，然后用“チャージ”回复 MP，如此循环同样能升级，节省购买苹果的金钱。以后如果其他角色想升级，只要让他们给这位 LV99 的角色回复就可以了。



游戏初期的金钱比较紧缺，如果想进一步节省金钱，可以利用一下再挑战的设定。苹果用完之后把高级的角色塞进象车里面，然后让大象上去给敌人击破全灭，之后选择再挑战重来，这样刚才的角色就会继承经验值，消耗掉的烧苹果也会全部回来。不过注意如果不想影响评价，千万别在主线关卡中再挑战。高级角色数量也会影响评价，所以 LV99 的角色只要一两个即可。其他角色的等级尽量不要超过下一个任务的最高级敌人。

［文：宇宙人］

GT 赛车 6

Gran Turismo 6

■版本：美版
■游戏类型：竞速
■发行商：SCE
■发售日：2013年12月5日

邪道刷钱大法

你是否渴望拥有超级跑车却又囊中羞涩呢？又是否因车辆性能不足难以在赛事中获胜而懊恼呢？虽然游戏中设置有内购系统，但并非所有玩家都愿意花钱买内购，而利用下面的邪道刷钱大法，只要愿意花时间，任何超跑都能轻松买回家！这个邪道大法的原理为在生涯模式中，玩家在竞赛过程中刻意偏离正常赛道，凭借系统将玩家强制复位后出现的 BUG 快速以第一名完成比赛，以此取得丰厚的报酬。根据目前所知，游戏中共有 2 条可以使用这个方法刷钱的赛道，他们分别是“柳泉国际赛道大柳树”以及“阿斯卡里赛道”。下面就为大家分别介绍这两条赛道的刷钱的具体方法。需要注意的是，这个方法仅适用于游戏的 1.00 版本，1.01 版本后的更新已经将这个 BUG 堵上，但玩家可以通过删除更新文件的方式用这个方法赚取足够的钱后再重新联网升级。

柳泉国际赛道 大柳树：这条赛道主要用于早期刷钱，帮助玩家在前期取得启动资金，买一台约 5W 内的车来度过国内 A 级赛事之前的比赛。这条赛道在最初期的“入门阶级－畅游杯”、“国内 A 级 –4WD 挑战赛”以及“国内 A 级－经典肌肉车大赛”中出现。具体操作方法为进入正式操作后，观察赛道的右侧，可以发现一排绿色的防撞栏，可以明显地发现防撞栏的中间有一个可供穿越的缺口，将车辆朝缺口内驶进，直接将其开到正对面的赛道另一段，当车辆接触到这部分赛道后，系统会强制将车辆复位到起点前的赛道上，这是驾车返回起点线，超越起点线后再重新往前越过起点线。这时可以发现比赛的进程已经从第一圈变成了第二圈，也就是说通过刚才的操作直接完成了一整圈的赛事，遥遥领先 AI 对手。如此重复就可以快速完成赛事，以第一名取得奖励。

阿斯卡里赛道：阿斯卡里赛道最早出现在“国际 B 级－欧洲之旅”中，刷钱的方法与柳泉国际赛道的原理一样，开始后往左侧走直接走到另一段赛道上就能强制复位，但需要注意的是，要想达成 BUG 的要求，在这条赛道上必须走到指定区域使车辆复位，开始后直接往左拐是不能触发 BUG 的，大概需要往左后方开到如图所示的直线路段附近再开出赛道，这样才能保证复位回到起点线再越过起点线后能够触发 BUG。刷一次这条赛道耗时约为 1 分钟左右，在国际 B 级获得这条赛道的冠军可以获得 31000 金钱，而在“国际 A 级－世界锦标赛”的同一条赛道中更能获得 43570 金钱，一小时收入 200 万绝对没有问题，游戏中最贵的车大约需要 500 到 600 万，一般超跑 200 万也就能拿下，如此对比足以看出这种方法的效率。

［文：伽蓝］



从这个防撞栏的缺口进入。



必须到达这个位置附近再驶出赛道，否则可能无法触发BUG。

魔女与百骑兵

魔女と百騎兵

■版本：日版
■游戏类型：动作角色扮演
■发行商：日本一
■发售日：2013年11月7日

降低难度

将游戏更新至最新版本后，，玩家可以在沼泽据点左侧的商店的边上，找到名叫“カカリマの街灯树”的 NPC 将难度切换到休闲模式（カジュアルモード）。在休闲模式下，敌人的防御力、伤害等各项数值都会降低，即使是不擅长动作游戏的玩家也能充分享受游戏的乐趣。



无限开黑箱刷装备

想要触发这个 BUG 很简单，只要在背包是满的情况下去开黑箱，系统便会提示你背包已满需要清理。

此时将光标移动到一件你不想要的道具后，按 select 键舍弃，注意！只能舍弃一件道具。之后获得的装备便会放入你的背包中。此时按 X 返回场景中，你会发现虽然已经得到了装备，但黑箱依然处于没有开启的状态，而此时背包依然是满的状态。

只要不断重复上面的操作，就可以无限地开黑箱刷装备了，虽然同一个黑箱中开出来的装备基本上都能力都比较平均，但倒了游戏后期，通过这个方法不仅可以将刷出的好装备卖钱，还可以一次性凑齐从魔纹 1 到魔纹 5 的某种属性的武器。

［文：哪尼］

PS3/X360 下半年游戏研究秘技大集合

死侍

Deadpool

■版本：美版
■游戏类型：动作
■发行商：Activision
■发售日：2013年6月25日



刷钱大法

在游戏进入第一章时，会有一个教程指导玩家学习如何操纵死侍，这个过程中会有不少敌人出现充当靶子，尽量打出高连击数，以获取更多的死侍点数——也就是钱。在杀完敌人后，游戏会出现自动存档标记，存档完成后选择从上一个检查点开始，玩家就可以在带着赚来的死侍点数的情况下再来一次教程，并且在最后又能够拿一群敌人蹂躏并赚钱。如此重复大约 5 次，赚够一定的点数后，首先购买“Greedy Perk”升级来提高死侍杀人后获得的死侍点数奖励，然后沿着关卡的提示走下管道，暗杀敌人并沿路收集各种死侍硬币，直到快到达需要安放 C4 的地方，打开升级界面购买一个便宜的升级选项，然后选择回到检查点，就会恢复到刚完成教程的状态，不过还是带着拿到的死侍点数，学会的技能也不会消失。等玩家觉得自己的升级选项多得足够在战斗中获得更好表现并赚到更多死侍点数后，选择重新开始章节，继续打教程的敌人刷死侍点，刷够能够买下升级的点数后又再重复第二步，如此反复好几回，就可以在游戏刚开始时买下所有的升级和武器强化项目，以战斗力爆表的状态直接打到通关了。

COD 幽灵
Call of Duty:Ghosts

■版本：美版
■游戏类型：主视角射击
■发行商：Activision
■发售日：2013年11月5日

电脑收集

历代都有的电脑收集要素，在本作中依然保留，不过需要收集的数量大幅下降。游戏一共 18 关，每关都有一个笔记本电脑。电脑拿过之后就算 OK，不管是死掉还是退出都不必重拿。每一台电脑都对应一段特殊剧情，看过之后能帮助玩家更好地理解游戏的剧情。

Ghost Stories：从太空部分重新回到地面上后，不要跟随 Hesh 前进，而是向右一直走，翻过一辆汽车后，在里面的房子里能找到 1 台电脑。

Brave New World：本关最后阶段，下车后跟随主角的父亲上楼后，第 2 个电脑就在桌子上，十分显眼。

No Man's Land：经过用狗狗把敌人吓出门的地方后，继续前进，过一会儿能看到巨大的残骸和起重机。在一间有很多敌人的房子里，出口附近的桌子上有第 3 个电脑。进这个房子前，左边有 3 个绿色的移动厕所，比较好认。

Struck Down：在我方队员从两处门同时攻入的房间中，清光敌人后左转就能在柜子里找到第 4 个电脑。

Homecoming：本关开始后会攻入一座房子，先不要上楼梯，左转就能在桌上发现第 5 个电脑。

Legends Never Die：经过水下杀人的教学环节后，会走过一座马上要垮的桥。过桥后有两个敌人，将其消灭后在这里能找到第 6 个电脑。

Federation Day：本关开始按指示干掉敌人后，划开玻璃进入大楼，之后向左转，进门，第 7 台电脑在桌上。注意这台电脑是背对玩家的，要靠近才能看到。

Birds of Prey：本关最后进入房间逮捕 Rorke 时，第 8 台电脑就在他背后的桌上，动作要快，不然这一关很快就要结束了。

The Hunted：在和队友会合的地方，先不要往前走，回头看左边的瀑布，第 9 台笔记本电脑在瀑布旁的地上。

Clockwork：本关开始后不久会停电。开着夜视仪，一直向前直走，第 10 台电脑就在前方的桌上，跳上去拿吧。



Atlas Falls：当进入里面只有一个工作人员的房间后，队友会过去对他一通暴打，第 11 台电脑在右边房间的储物箱上。

Into The Deep：炸掉潜艇之后，边躲开落下来的残骸边前进，在遭遇敌人的阻击时注意观察右侧，第 12 台电脑在其中一块岩石上。

End of the Line：潜入环节结束后，会来到一个有导弹的大厅，这时系统会提示玩家按↑来使用摄像头。就在这个区域，下楼后往回看，就能看到第 13 台电脑。

Sin City：把狮身人面像大厅的敌人清光之后，队友会扛起卷闸门，进门后左转有第 14 台电脑。

All or Nothing：本关开始后戴上面具，直接往后走，左边有一扇写着 NO ENTRY 的舱门，第 15 台电脑在旁边的床上，需要走近才能看见。

Severed Ties：控制士兵时发射导弹，待倒计时出现后下楼梯开门，右转进入第一间房，里面有第 16 台电脑。

Loki：本关第一场战斗结束后，靠近空间站时会发生爆炸。之后先跟随队员穿过前面的圆形管道，前面会出现敌人，同时左边有一块橙色的太阳能电池板，笔记本在碎片上部的空中漂浮着。如果玩家去晚了的话，电脑有可能飘到其他位置。

The Ghost Killer：本关开始后别出门，直接往右后方走马上就能看到最后一个电脑。

［文：纱迦］

闪电归来 最终幻想 X Ⅲ
Lighting Returns:Final Fantasy X Ⅲ

■版本：繁体中文版
■游戏类型：角色扮演
■发行商：Square Enix
■发售日：2013年11月21日

随时从头开始

进入二周目过完第二天（注意是第二天，并非第一天晚上）回到方舟之后就能够获得水晶，使用该水晶的话就能够随时从头开始游戏，而且能够保留目前获得的装备、金钱和角色状态。二周目之后能够开启 HARD 难度，在 HARD 难度下各地的商店都会新增新武器和新服装，而且技能要比一周目在商店里买的那些要好上不少。在这里可以先进入 HARD 难度，带上足够的钱然后去各地购买高性能武器与服装之后，使用水晶从头开始进入 EASY 难度或 NORMAL 难度，这时你就会发现游戏难度会降低很多，对低难度下去刷两个隐藏 BOSS 也有很大的帮助，不过有一个弊端就是该方法很费钱，HARD 难度商店里新增的装备价格都是以十万为单位的，所以一周目时没有攒钱的玩家最好先去存个两三百万之后再来买武器吧。

攒钱攻略

刷仙人掌：在死亡沙丘的绿洲大灯塔固定会刷出仙人掌，光是 EASY 难度下就一只 5000GIL，刷到灭绝估计手上也差不多接近百万了。在第 9 天之后的金钱掉落数会增加。如果把仙人掌刷到灭绝之后又嫌下面的刷钱方法太麻烦的话可以回到方舟使用水晶直接进入下一个周目从新开始刷仙人掌。



第 9 天之后刷尸界的敌人：在第 9 天之后完成祈祷画布“主要街道开放通行Ⅰ”、“主要街道开放通行Ⅱ”、“主要街道开放通行Ⅲ”后开通大陆之间的桥，在大陆之间的桥上经常会出现尸界，尸界里敌人掉落的 GIL 都是翻倍的。



奖杯/成就“歼灭的死神”与支线探索“寻找最后一只”

奖杯/成就“歼灭的死神”与支线探索“寻找最后一只”的要求都是打倒所有“最后一只”。最快的方法就是在最后一天来临前尽量多做支线探索和祈祷画布，让世界的寿命延长到第 14 天（方舟里世界树顶上的花苞开花的话就算是延长了寿命）。时间进行到第 13 天时会出现隐藏迷宫，迷宫里都是平时在野外可遇敌人的“最后一只”，但是这里还不是全部，在最终迷宫大圣堂里还会出现几个新的敌人，玩家需要在最终迷宫刷完几种敌人的最后一只后弹出了奖杯/成就的提示才算是真正地刷完了所有的敌人。支线探索“寻找最后一只”的要求是玩家的图鉴里收录了所有的“最后一只”，周目继承的内容是包括了图鉴的，所以玩家只需要在上一周目里打倒所有“最后一只”然后在下一周目里与 NPC 对话即可完成该支线探索。

［文：秋沙雨］

横行霸道V

Grand Theft Auto V

■版本：美版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：Rockstar Games
■发售日：2013年9月17日

单机秘技

历代《横行霸道》都有秘技，本作也不例外。使用秘技后玩家将不能存档，也不能解锁成就/奖杯。不过利用秘技可以达成很多特殊效果，令游戏乐趣直线上升！

X360版

玩家专用

效果	指令
5分钟无敌	→A→←→RB→←AY （不影响载具）
增加通缉度	RB RB B RT←→←→←→
减少通缉度	RB RB B RT→←→←→←
奔跑加快	Y←→→LT LB X
游泳加快	←←LB→→RT←LT→
超级跳跃	←←Y Y→→←→X RB RT
月球重力	←←LB RB LB→←LB←
醉酒状态	Y→→←→X B←
特殊能力全满	A A X RB LB A→←A
从天而降	LB LT RB RT←→←→LB LT RB RT←→←→

武器相关

效果	指令
获得降落伞	←→LB LT RB RT RT←←→LB
获得武器	Y RT←LB A→Y↓X LB LB LB
HP和防弹衣全满	B LB Y RT A X B→X LB LB LB
子弹燃烧	LB RB X RB←RT RB←X→LB LB
子弹爆炸	→X A←RB RT←→→LB LB LB
近战攻击爆炸	→←A Y RB B B B LT
慢速瞄准	X LT RB Y←X LT→A （连续按↑可以进行最大4段的调节，第5次时效果取消）

获得载具

效果	指令
武装直升机	B B LB B B B LB LT RB Y B Y
洒药飞机	→←RB RB RB←Y Y A B LB LB
特技飞机	B→LB LT←RB LB LB←←A Y
陆上彗星	RB B RT→LB LT A A X RB
疾速GT	RT LB B→LB RB→←B RT
长型礼车	RT→LT←←RB LB B→
高尔夫球车	B LB←RB LT A RB LB B A
垃圾车	B RB B RB←←RB LB B→
越野车	B A LB B B LB B RB RT LT LB LB
PCJ	RB→←→RT←→X→LT LB LB
BMX	←←→→←→X B Y RB RT

PS3版

玩家专用

效果	指令
5分钟无敌	→X→←→R1→←X △ （不影响载具）
增加通缉度	R1 R1 ○ R2←→←→←→
减少通缉度	R1 R1 ○ R2→←→←→←
奔跑加快	△←→→L2 L1 □
游泳加快	←←L1→→R2←L2→
超级跳跃	←←△△→→←→□ R1 R2
月球重力	←←L1 R1 L1→←L1←
醉酒状态	△→→←→□ ○←
补满特殊全满	X X □ R1 L1 X→←X
从天而降	L1 L2 R1 R2←→←→L1 L2 R1 R2←→←→

武器相关

效果	指令
获得降落伞	←→L1 L2 R1 R2 R2←←→L1
获得武器	△ R2←L1 X→△↓□ L1 L1 L1
HP和防弹衣全满	○ L1 △ R2 X □ ○→□ L1 L1 L1
子弹燃烧	L1 R1 □ R1←R2 R1←□→L1 L1
子弹爆炸	→□ X←R1 R2←→→L1 L1 L1
近战攻击爆炸	→←X △ R1 ○ ○ ○ L2
慢速瞄准	□ L2 R1 △←□ L2→X （连续按↑可以进行最大4段的调节，第5次时效果取消）

获得载具

效果	指令
武装直升机	○ ○ L1 ○ ○ ○ L1 L2 R1 △ ○ △
洒药飞机	→←R1 R1 R1←△△X ○ L1 L1
特技飞机	○→L1 L2←R1 L1 L1←←X △
陆上彗星	R1 ○ R2→L1 L2 X X □ R1
疾速GT	R2 L1 ○→L1 R1→←○ R2
长型礼车	R2→L2←←R1 L1 ○→
高尔夫球车	○ L1←R1 L2 X R1 L1 ○ X
垃圾车	○ R1 ○ R1←←R1 L1 ○→
越野车	○ X L1 ○ ○ L1 ○ R1 R2 L2 L1 L1
PCJ	R1→←→R2←→□→L2 L1 L1
BMX	←←→→←→□ ○ △ R1 R2

终极致富大法

在游戏中有两种股市，分别是可离线的LCN和必须在线的BAWSAQ。LCN的变动情况很小，只有暗杀这种行动能导致其剧烈波动，因此在相关事件完成后，基本上就不能用来赚钱了。而BAWSAQ是全球联网的在线股市，变动较大，可以用来赚钱。

BAWSAQ的特征是全球数据共通，同一时刻打开BAWSAQ，所有玩家看到的数据都是一样的（PS3版和X360版不同，可视为一共有两个股市），有如真实股市。而和真实股市不同的是，BAWSAQ的波动不受玩家的行为而变化，而是由R星操纵。正常情况下由于BAWSAQ的数据是全球共通的，因此不管玩家怎么读档，这个数字都不会改变。但玩家可以通过存档来确保已购和未购这两种状态，从而确保自己在股市上稳赚不赔。具体方法如下：

1. 先存一个没有买股票的档，记为A。
2. 挑选BAWSAQ的任意一支股票，把身上的全部钱都砸进去，记得三个角色都要砸。
3. 另存一个新档，记为B。
4. 读取A，再挑选一支股票，全部买完，然后再存一个新档，记为C。
5. 退出游戏。

这样经过一定时间后（比如24小时后），当玩家再次进入游戏时，分别读取B和C，比较一下哪个股票赚钱更多。如果确实赚到了钱，就全部抛出再存档。如果两支股票都亏本了，就读取A继续游戏。不难看出，采用这个办法的话，是没有亏钱可能的。而玩家如果一次买的股票种类越多（每支都要分别存档），赚到钱的几率就越大。如果你手上有几千万作本，那么大概一个星期后就富可敌国了！而且这个步骤不用刻意完成，只要记得每天退出游戏之前来这么一下就可以了。

［文：纱迦］

黑道圣徒IV

Saint's Row IV

■版本：美版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：Deep Silver
■发售日：2013年8月20日

［文：稀饭］

作弊码与其功能一览

本作有许多官方的作弊手段，不过先要提醒一句，一旦开启任何作弊内容，就无法取得任何成就/奖杯，并且会关闭自动存档功能，玩家如果想要重新获得成就/奖杯，只能读取之前的存档。有部分作弊码甚至会直接作用于整个存档，玩家除非开新档，否则无法脱离作弊状态，也就是一直无法取得成就/奖杯，所以使用之前请三思。

在作弊界面中一开始只有一项，就是“增添作弊码”（Add Cheat），但在这里输入作弊码并不是激活作弊，仅仅是解锁对应的作弊选项而已，玩家必须再选择对应的作弊选项，点击开启或点击使用才能够令作弊生效。下面会列出目前已知的全部作弊码，再提醒一次，使用作弊码有风险，请三思。

作弊码一览

作弊码	功能
supertk	解锁念动能力
superstomp	解锁重踏
superblast	解锁冲击波
superbuff	解锁增益
superdfa	解锁空降攻击
nosupermove	关闭超级冲刺
nosuperpowers	关闭所有主动超能力
fryhole	所有尸体瞬间升天
cheese	瞬间获得十万金钱
runfast	超级冲刺不耗费耐力
goodygoody	立刻清空恶名槽
isquishyou	任何车辆都获得能碾压过其他车辆的性能
notrated	每个玩家杀死的敌人都会爆炸
goldengun	每一次武器攻击都会秒杀敌人
repaircar	瞬间修复车辆损伤
letsrock	立刻获得一把拥有全部自定义外观的武器
givehovercar	车库中增添一台外星人悬浮车
givehovertank	车库中增添一台外星人坦克
giveufo	车库中增添一架飞碟
unlockitall	解锁并获得除超能力外所有升级强化项目
slowmo	游戏进入慢动作状态
fastforward	游戏进入加速状态
givetrouble	车库中增添一架外星人小飞行器
givemonster	车库中增添一台大脚怪车
ascii	游戏进入ascii模式
nowardens	恶名槽蓄满也不会引来监察者
instantwarden	疯狂地刷新监察者
mascot	所有路人变成吉祥物装束
hohoho	所有路人变成性工作者装束
insanecity	所有路人疯狂彼此攻击
evilcars	所有车辆都试图撞击玩家
noglitchcity	游戏中不再有场景失真的特效
bigheadmode	游戏进入大头模式

www.dooland.com

刺客信条Ⅳ 黑旗

Assassin's Creed IV:Black Flag

■版本：美版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：Ubisoft
■发售日：2013年10月29日

快速登船

游戏中玩家将敌方船只打至瘫痪后，就可以操纵寒鸦号靠近对方，触发登船战。随着敌方船只的体积增大，登船战的内容也会变得很复杂，有时候玩家这一方水手的死亡速度会变得非常快，而一旦水手死光，登船战就会失败。为了避免这种情况，这里有个取巧的方法。在把敌船打瘫痪后，将寒鸦号驶近对方，但不触发登船战，而是操纵爱德华放弃驾船，然后通过游泳来到敌船上，杀光甲板上的所有敌人，再回到寒鸦号上触发登船战，这时候因为敌舰船员都死光光了，玩家不用做任何事情就可以立刻赢得登船战，简直是轻松方便。

无限金钱

在游戏进行到爱德华靠着刺客装扮蒙混进哈瓦那总督府，并获得了圣殿骑士戒指后，玩家会进入能够自由行动的阶段，这里有个100%同步目标，就是偷走三位圣殿骑士身上的钱，他们可都是身怀巨款，而且这个剧情阶段有一个专属的检查点，所以玩家可以通过偷光他们身上的钱，然后选择读取上一个检查点，游戏会回到能够自由行动的最开始，三位圣殿骑士重新变得可以被偷窃，而玩家之前偷来的钱却还留在身上，依靠这个方式，玩家可以很快地赚到极大量的金钱。不过这个方法很有可能已经在更新中被修正了，但如果各位玩家还没有更新游戏，或是不联网进行游戏，则仍然能够使用。同时记得偷窃的过程速度要快，因为过一段时间任务就会进入下一阶段，玩家就只能再重开任务来再偷了。



解锁服装条件一览

本作中爱德华有不少服装可以更换，虽然并非每套衣服都能够提供增益效果，但游戏的内容是如此地丰富，几十小时都看着主角穿同一套衣服也是挺腻人的，正好可以换换衣服刺激下眼球。注意部分衣服需要一些客观条件来获取，例如继承存档和使用Uplay点数购买，没有条件的玩家也不必纠结，毕竟游戏中并没有收集齐服装相关的成就/奖杯，拿不齐也没什么。

埃泰尔的长袍——继承《刺客信条》的存档

艾齐奥的长袍——继承《刺客信条Ⅱ》的存档

康纳的长袍——继承《刺客信条Ⅲ》的存档

埃泰尔的刺客服装——在Uplay上有玩过起码一款《刺客信条》作品的纪录

康纳的刺客服装——在Uplay上有玩过起码三款《刺客信条》作品的纪录

野猫服装——在任何商店中购买

猎人服装——用红吼猴和白猎豹的皮革制作，材料可以在商店买到

潜行服装——完成一半的杀手契约任务

玛雅服装——解开玛雅石柱的终极秘密

圣殿骑士服装——完成所有猎杀圣殿骑士任务

爱德华传奇服装——花费20点Uplay点数购买

托莱多之刃服装——花费30点Uplay点数购买

复仇者之女服装——花费40点Uplay点数购买

［文：稀饭］

XOne 下半年游戏 研究秘技大集合

丧尸围城 3

Dead Rising 3

■版本：美版
■游戏类型：动作冒险
■发行商：Microsoft
■发售日：2013年11月22日

［文：纱迦］



两大BUG回避法

目前游戏存在着两个BUG，会影响到成就获得。如果你还没有开始游戏，或是刚开始游戏不久，就请注意一下。

第一个BUG是升级BUG。游戏中当把SMART技能点至2级时，系统会自动赠送玩家Beer Hat和Buffet Carts的合成蓝图，但有一定几率玩家升级之后却没有得到蓝纸。这个BUG目前暂时没有办法解决，如果不想等Capcom修复，可以选择删档重来。重开游戏之后，优先升级SMART，如果确实拿到蓝纸，即可继续。另外本作就算删档重来，累计型数据依然健在，所以损失可以接受。

第二个BUG是挑战中的合成食物。当玩家点出合成食物技能后，即可将任意两种食物进行合成。BUG表现为挑战中的合成食物数量始终不涨。对于这个BUG，有一种方法可以解决，那就是先任意合成一种食物，然后在成功的音效消失前迅速以刚合出来的食物进行二次合成。只要你的动作够快，就会被计为1次。推荐在有大量食物的地方尝试。

洛克人X套装入手法

本作主人公可以使用洛克人X套装，十分强大。洛克人X的服装需要在普通难度下达到S结局方可入手，而将NIGHTMARE难度以S结局通关则可以拿到洛克人X的武器——X-BUSTER。X-BUSTER是游戏中最强的武器，X为无消耗的近战，Y是威力巨大范围巨广的爆炸攻击，最大209发。按住LT后按RT则可以进行点射，点射虽然弹数消耗大，但可以连发，能够把不少BOSS活活屈死。

不过就算玩家不通关NIGHTMARE难度，也可以提前拿到洛克炮。只要有玩家已经拿到了这个武器，然后在合作时交给你，那么你从此之后即可从武器柜中任意调出使用。这个办法对其他武器也同样有效。

合成素材批量入手法

本作的挑战中有大量需要合成某种武器50次的内容。正常情况下如果指望武器柜的补充速度，那肯定要花掉大量时间，这里介绍一种比较简单的方法。

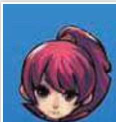
在章节选择中选择第1章，这样玩家会在车库重生。立刻调出MOBILE LOCKER，即可直接使用武器柜。而就在这个车库里，有大量的轮胎、扳手、摩托车油，可以用来合成大量所需的武器。而在车库附近还有一家刀店、一家武器店，里面有大量的冷热兵器。利用这几个地点，批量合成挑战所需的内容就不在话下了。当你把素材用得差不多时，直接存档然后选择再从第1章开始即可。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

栏目主持
胜负师&纱迦





作为港版首发游戏里唯一一部日式游戏，PS4版《真·三国无双7 with 猛将传》自它公布之初就一直备受关注。本作的奖杯与PS3版《猛将传》相同，本传部分是没有奖杯的，这估计会让不少期待本作是双白金奖杯的玩家感到少许失望。本作还能够继承PS3版和PSV版中文版《with 猛将传》的存档，继承前需要先升级游戏本体，然后才能够使用CrossSave功能将存档上传，如果之前很不幸地买了港版日文版本的话，PS4版只能从头开始练。

本攻略以PS4版为基准。从严格来说本作的奖杯除了新增角色的部分之外都没有要求其他角色的等级奖杯，但是第二秘武的拿取必须要操作该角色在困难难度以上达成条件才能完成，所以还是需要适当地提升其他老角色们的等级。本作的奖杯里需要刷的部分并不多，角色等级这些基本上都能够在将星模式靠钱来解决，真正关键的是全武将的第二秘藏武器以及挑战模式部分的奖杯，后者只需要掌握诀窍就能够达成，前者则需要将故事模式的吕布传所有战场通关后才能看到。本作的奖杯并不要求第一秘武的收集，所以只是冲着白金来打本作的玩家可以无视第一秘武，直接去刷第二秘武。

真·三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作
多机种 真·三国无双7 with 猛将传		台湾中文
PS4版发售日2013年12月18日	本地1～2人，在线2人	5040台币
对应机种为:PS3、PSV、PS4		对应玩家年龄：15岁以上

奖杯攻略

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
44	28	12	3	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约100小时（无继承存档条件下）
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无





真·三国无双

白金

取得条件: 获得其他所有奖杯



终极武道

金杯

取得条件:《猛将传》追加的全部新关以“究极”难度通过



一统天下
金杯

取得条件：完成将星模式下地方平定的最终决战

终极评价
金杯

取得条件：《猛将传》追加的全部新关过关评价为“S”

武艺造极
银杯

取得条件：挑战模式下5项挑战全部达到排名第一

奖杯说明：参考下文奖杯“穷究暴风”、“穷究彗星”、“穷究迅雷”、“穷究百花”、“穷究烈火”的拿法，拿齐这五个奖杯后即可。

无双收集家
银杯

取得条件：获得全武将的第二秘藏武器

奖杯说明：第二秘武的拿法可以在鉴赏室的武器一览表进行查看，需要事先通过故事模式吕布传的全战场才能够查看条件，要求战场难度在“困难”以上。如果没有继承存档的话需要先把本传的所有剧本通一遍，以便开启所有战场。

压制地区
银杯

取得条件：将星模式下在地方平定战中令任意一个地域的制压率达到100%

奖杯说明：铜雀台建成后与文官对话才能进入地方平定阶段，制压战的时间只有10分钟，而且无法通过打倒武将来延长时间，建议选择低难度来进行通关。

贯彻战功
银杯

取得条件：达成《猛将传》追加的全部新关的战功目标

奖杯说明：要求达成《猛将传》所有新追加关卡（包括自由模式的关卡）的3项战斗目标，不限难度。每个战场有3个战功目标，不过并不要求玩家在战场上同时达成3项，可以通过多次挑战来达成3个战功，战功的要求在战场选择页面可以查看。很多战场的战功要求使用护卫武将技能，所以最好在战斗开始前事先查看自己的护卫武将是否符合条件。

偏行歧路
银杯

取得条件：达成《猛将传》追加的全部新关的IF条件

奖杯说明：包括吕布传的剧本以及魏、吴、蜀、晋四国的追加剧本的IF条件。

欢声震天
银杯

取得条件：通过《猛将传》追加的全部新关

奖杯说明：除了剧情模式的新增关卡之外还有自由模式里的关卡，需要确认战场选择页面里是否还有“New”的标记，在刷第二秘武时可以顺便刷该奖杯。

熊熊鬼神
银杯

取得条件：打通吕布传的史实和IF路线

奖杯说明：在达成IF路线条件时在定陶之战会出现路线分歧，与华雄对话进入IF路线，与守门士兵对话进入史实路线。

黄金梦
银杯

取得条件：累计获得金额达10万

奖杯说明：如果没有继承存档而从头开始玩的话，五个势力的本传+《猛将传》新增剧本通关后卖掉多余的武器获得的钱也远远超过10万了。如果剧情模式通关后仍未拿到该奖杯的话可以去将星模式刷。

修罗草芥
银杯

取得条件：累计击破10万人

神速
银杯

取得条件：将星模式的地方平定战下，以两场以下的战斗令任意战场的制压率达到100%

奖杯说明：首先将难度调到“困难”，然后以占领战场上所有据点的方式过关，一战就能达到60%左右的制压率，最后只要再打一次“普通”或“困难”便可到100%。如果在究极难度下迅速占领全据点过关，一战下来也是可以达到100%。

成长巅峰
银杯

取得条件：任意武将达到150级

奖杯说明：等级不够的话可以在将星模式下花钱购买。

名将
银杯

取得条件：任意武将的统率力达到99级

新伙伴
铜杯

取得条件：操作于禁、朱然、法正、陈宫、吕玲绮各通过一关

奖杯说明：刷第二秘武时能够顺便拿到。



谈天
铜杯

取得条件：看完《猛将传》追加的所有事件对话

奖杯说明：在《猛将传》新增的战场上与所有发令出击的NPC或角色对话即可。

穷究暴风
铜杯

取得条件：挑战模式下“暴风”排名第一

奖杯说明：推荐使用曹仁，武器装备镖和方天戟。开场先用镖的普通攻击和无双乱舞来积攒觉醒槽，蓄满后立即发动，用觉醒乱舞横扫全场，能轻松提高击破数。面对武将可使用高伤害的方天戟攻击，即便是吕布也可以秒杀。击破吕布有立即发动无双乱舞，在奔跑的中途取得老酒继续回复无双槽。

穷究彗星
铜杯

取得条件：挑战模式下“彗星”排名第一

奖杯说明：装备两把偃月刀，C4和易武攻击都能高效将敌兵打落悬崖。

穷究迅雷
铜杯

取得条件：挑战模式下“迅雷”排名第一

奖杯说明：使用轻功适性为4星的武将，武器装备弧刀和方天戟，用弧刀的□+×连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟

穷究百花
铜杯

取得条件：挑战模式下“百花”排名第一

奖杯说明：推荐选择吕布，装备两把方天戟，他的C3追加EX攻击威力极高且无视防御，杀敌效率非常高。乱舞1范围很大，空中乱舞无视防御，乱舞2威力极高，都非常实用。基本打法就是靠近敌人按R1发动易武攻击，令敌人出现硬直后再用普通攻击随意击破。

穷究烈火
铜杯

取得条件：挑战模式下“烈火”排名第一

奖杯说明：推荐使用移动速度快的女将（王元姬、星彩等），装备两把方天戟，按R1发动易武攻击后利用方天戟的高攻击力秒杀敌人。跳跃高台时如果不小心掉下去也不用担心，对面高台的下方会有楼梯接应，虽然会浪费一些时间，但以方天戟的攻击力还是可以把时间控制在6分钟内的。

三尖刀达人
铜杯

取得条件：习得“三尖刀天赋”

奖杯说明：于禁达到50级

火焰弓达人
铜杯

取得条件：习得“火焰弓天赋”

奖杯说明：朱然达到50级

连结布达人
铜杯

取得条件：习得得“连结布天赋”

奖杯说明：法正达到50级

兵法简达人
铜杯

取得条件：习得“兵法简天赋”

奖杯说明：陈宫达到50级

十字戟达人
铜杯

取得条件：习得“十字戟天赋”

奖杯说明：吕玲绮达到50级



最高评价
铜杯

取得条件：自由模式下任意关卡的过关评价达到S级

奖杯说明：过关评价是根据玩家的击破数、过关时间和获得武勋来进行判断的，并不限定难度。

完全制压
铜杯

取得条件：将星模式的地方平定战，任意战场的制压率达到100%

完全胜利
铜杯

取得条件：将星模式的地方平定战，制压任意战场中的所有据点

善战
铜杯

取得条件：将星模式的地方平定战，军团中编入32个武将，在战斗中一将不死过关

善理
铜杯

取得条件：将星模式下令剩余时间在14分钟以上过关

首次锻炼
铜杯

取得条件：第一次进行特殊锻炼

首次强化
铜杯

取得条件：第一次进行护卫武将强化

首次技能
铜杯

取得条件：第一次指挥护卫武将发动战斗技能

技能缭乱
铜杯

取得条件：发动所有种类的战斗技能

奖杯说明：护卫武将的战斗技能包括“伏兵”、“火计”、“毒罠”、“本队应援”、“突击友军”、“防御友军”、“伪传令”、“紧急支援”、“采集移动”、“敌军召还”、“兵粮采集”。

影像缭乱
铜杯

取得条件：开放《猛将传》追加的所有影像

奖杯说明：除了剧情模式的CG影像之外，还有将星模式通关之后的影像。

事件缭乱
铜杯

取得条件：开放《猛将传》追加的所有事件

奖杯说明：魏、吴、蜀、晋的新增剧本较少所以能够比较明确地分清楚有没有IF成功或失败的事件。吕布传则比较复杂，虎牢关逃亡战的IF成功和失败各有一种，长安政变的IF成功和失败各有一种，常山之战的IF成功和失败各有一种，定陶之战IF条件是否集齐各有一种。

桌布缭乱
铜杯

取得条件：开放《猛将传》追加的所有壁纸

奖杯说明：通关吕布传的两个结局之后将新角色的等级提升至15级以上即可。

双招杀手锏
铜杯

取得条件：用任意无双武将在一场战斗中分别用EX1和EX2击破敌将

穷究以一当千
铜杯

取得条件：究极难度下在一场战斗中击破1000人

穷究疾风迅雷
铜杯

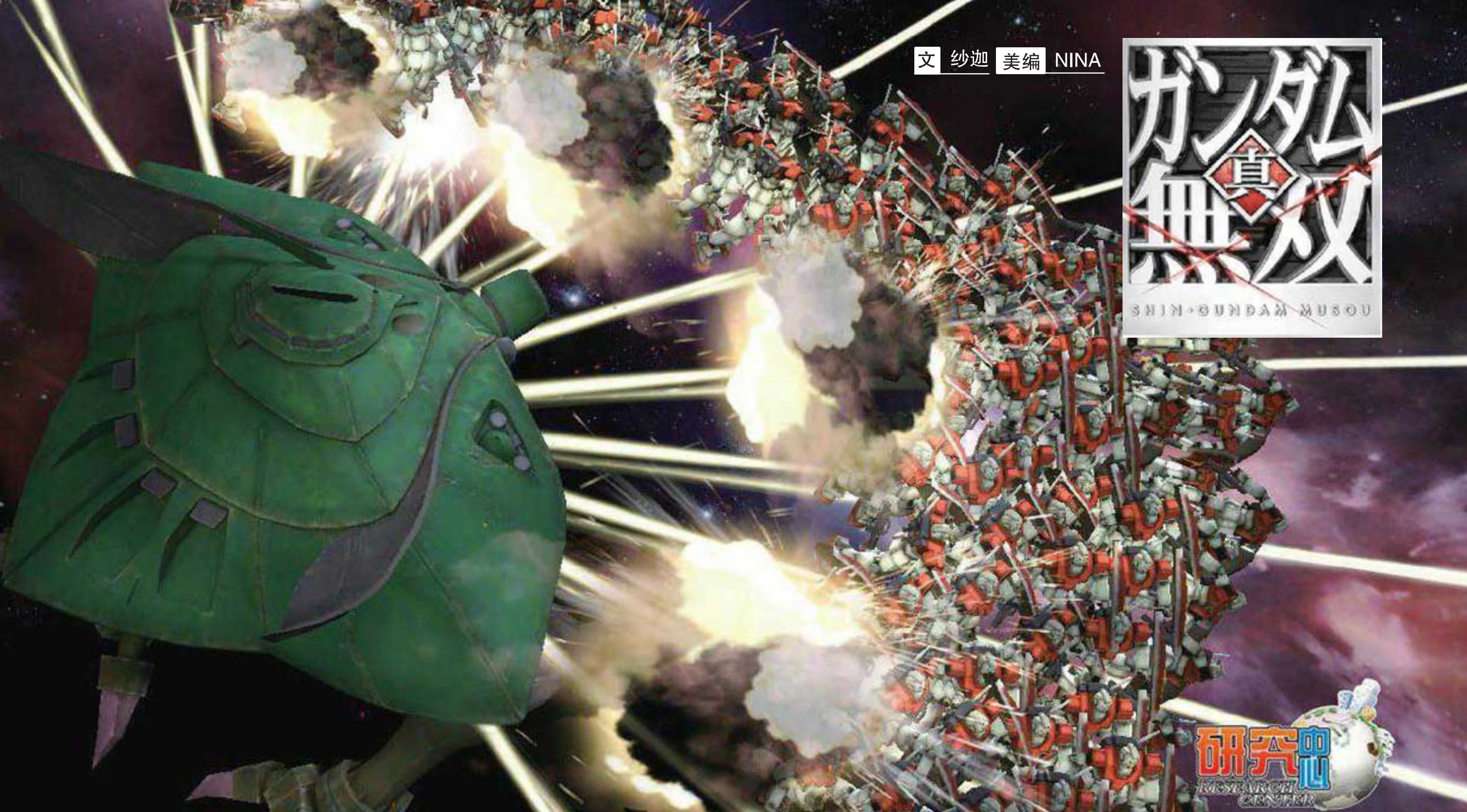
取得条件：究极难度下在2分钟内通过任意关卡

奖杯说明：只要在将星模式下选择素材收集关并把难度调到究极，最快过关即可。

穷究万夫难敌
铜杯

取得条件：究极难度下无伤通过除练习模式以外的任意关卡

奖杯说明：见奖杯“穷究疾风迅雷”的拿法。



文 纱迦 美编 NINA

印象中每次《高达无双》攻略，很少有一期做全的。以前是因为原创模式各种任务的出现条件选择条件纠缠不清，这次则是因为隐藏要素完全卡片化，简单粗暴。本期纱迦会献上游戏的后续研究，其中关键隐藏要素将按角色和机体分门别类地列出，以方便那些想快速打出自己想要的角色和机体的玩家。最后要说的是，本作的最高难度实在太无趣了！

多机种	真·高达无双	Koei Tecmo	动作
	真·ガンダム无双		日版
	2013年12月19日	本地1～2人，在线2人	7980日元
	对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：12岁以上

最高难度心得

本作的最高难度即8星HARD，默认设置下只有终极模式的真のガンダム无双剧本最后两关是这个难度。不过打出真のガンダム无双剧本后，可以任意调整难度，包括把终极模式的所有关卡都调整为8星。8星即固定为HARD，无法调为EASY或NORMAL。

个人认为本作的最高难度设计得比较失败，依然走的是敌将（在本作中应该称为ACE了）高攻高防路线。不过由于题材特色，



ACE在高攻高防加持下十分要命，其中最恶心的当属△系射击，发生快，无征兆，射程远，攻击力还巨高。再加上8星HARD下的ACE能打会闪，很多在低难度下不可一世的机体纷纷吃瘪。

要想打过最高难度，先决条件是你得用一名接近50级的机师和一台防御接近满值的机体，这样才能保证你不被对面的冷枪给秒掉。至于打法，我们就以真のガンダム无双剧本的最后两关为例进行说明，这两关正好是很有代表性的关卡。注意这两关绝非最难的关卡，像终极模式：传承！流派・东方不败！的バトルロイヤル系列关卡，如果调8星HARD，对手是数个ACE一起上，十分刺激！

求められし力

乱战关卡。敌方人多势众，ACE还会不时从人群中偷射两枪，实在恶心。由于不确定因素太多，无双流打法是最安逸的，基本思路就是远离ACE用杂兵攒SP槽，然后用SP攻击消灭ACE，推荐使用拥有高威力SP攻击的机体。本作的SP攻击全部自带过去的**ショックウェ－ブ**效果，即近距离发动时无条件破防，请多加利用。

推荐技能：**エ－スキラ－**（对敌机师的攻击力增加）、**ノックダウン**（SP攻击命中对手时必造成行动不能）、战斗神（对处于行动不能状态的敌人造成的伤害增加）、**ハイテンション**（SP攻击的伤害增加）、集中（SP槽的积蓄量增加）、若**さゆえの过ち**（不能防御，但攻击力增加）。

此关的关键是不能让太多BOSS聚在一起，不然各种△系攻击会射得你欲哭无泪。开战后先北上干掉武者高达Mk－Ⅱ，然后回大本营干掉骑士高达。接下来至少有两名ACE机师围攻过来，这是难点所在，有时运气不好遇到两个长于远程射击的就很难对付了。用尽全力干掉其中一个之后就简单了，最后干掉武者高达就能过关。

无赖打法：用满值的毁灭高达（**デストロイガンダム**），一路□加○就可以轻松过关。



©NBGI.

真のガンダム无双

单挑关卡，要依次挑战骑士高达、武者高达 Mk– Ⅱ和武者高达。由于没有杂兵，蓄 SP 攻击比较慢，只有一次回复机会，难度要高很多。基本思路就是锁定后绕圈，待其露出破绽后用蓄力射击偷射。有两种机体会比较好打，一种是有高性能蓄力射击，如 OOR 高达的跟踪导弹，但要注意别和 ACE 演成对射之势，不然肯定是你吃亏；另一种是有高性能冲刺攻击的机体，特别是冲刺 CHARGE 攻击是防御不能技的，可以先平射几发然后直接冲上。

一开始的骑士高达算是比较简单的，主要是因为它的△系射击比较慢，而且很明显，只要锁定后绕着圈子，待其放完火球反击就行。有时它会远远地出近身攻击，这时更好偷射。打过不是问题，关键是要少掉血；武者高达 Mk– Ⅱ超级恶心，主要是△系射击太快，而且威力大得夸张，也很少放空招。之前攒下的 SP 攻击可以用掉；最后的武者高达届于两者之间，要特别小心它防御不能的 SP 攻击，中了必死。

无赖打法：选择有 DG 细胞的机师，损血了就绕圈子，只要别中超级大招，花点时间就能过。



强机推荐

本作所谓的强机，归纳起来就是两点要求，蓄 SP 槽快、SP 攻击强。有不少机体招式范围巨大，在低难度下十分好用，但由于本作高难度的特性，靠普通技十分难打，还是 SP 攻击流安逸。另有部分机体爆发后十分威武，不过一般来说这种机体的 SP 攻击也不会弱就是了。下面就为大家推荐几部强机。

ダブルオーライザー：地面SP攻击1范围大威力高，蓄力射击带跟踪效果。

リボーンズガンダム：蓄力射击和C4蓄SP槽快，SP攻击威力也不错。

スサノオ：3个SP攻击全部拥有超高威力，地面上的两个SP攻击范围超大，空中SP攻击对单高专用，而且爆发特性超强。

ガンダムDX：地面SP攻击2和空中SP攻击清场效果良好，SP1对单尚可，可走爆发流。

ゴッドガンダム：石破天惊拳（地面SP攻击2）效果卓绝，对付巨大MA和战舰无人可比。

マスターガンダム：蓄力射击蓄SP槽快，招式性能优秀，适合单挑。但地面SP攻击2不如石破天惊拳。

バンシィ：C4蓄SP槽配合地面SP攻击2，爆发后的NTD模式比独角兽强很多。



最强技能：DG细胞

在上期的攻略中，纱迦在介绍技能时没有提及 DG 细胞。DG 细胞是系列之前的最强技能，虽然减防减得很凶，但体力回复得那叫一个快。本作由于每个机师拥有的技能不一样，纱迦当时在写攻略时把各作品的主角以及《G 高达》的相关角色全部练至 50 级，没有发现有人有这个技能，所以就认为本作取消了这一逆天技能。但实际上本作依然有这个技能，不过奇葩的是《G 高达》的 4 名技师包括多蒙老哥都没有这个技能，反倒是《高达 UC》的利迪和《V 高达》的卡迪珍娜有，不得不说制作组真是充满恶意。

和之前相比，这次 DG 细胞 HP 自动回复的速度大幅下降，但减防效果也不那么显著了，总的来说依然是最实用的技能之一。DG 细胞另一个隐藏效果是受到低损伤攻击时不会阵亡，十分霸道。有了 DG 细胞，一挑三关卡都只是时间问题，这是其他任何技能都无法比拟的。尽管有些机体的爆发特性是爆发中 HP 自动徐徐回复，但单挑关卡中爆发的次数极其有限，因此实用性不可同日而语。

而利迪更是因为兼具战斗 NEWTYPE 这一超强的爆发特性，配合 DG 细胞一举成为本作最好用的机师。而另一位拥有 DG 细胞的金长直御姐卡迪珍娜虽然爆发特性略有不如，却天生拥有性别优势（身为女性，拥有**テンプテ－ション**技能），也是相当好用。

满值图目指！

刷出一张数值全满的机体设计图，相信是所有玩家的终极目标，这里就为大家介绍一下具体原理和刷法！只要有心，台台机体都可以数值全满！

第一步：速刷大法

追求满值图这一步，需要于终极模式中打出真**のガンダム**无双剧本后再来，因为通关之后可以更改关卡难度，这样才能方便地刷图。

最好的刷图关卡，莫过于一骑当万剧本的**ザフト**军特别演习·1。本关的胜利条件为撑过 3 分钟，敌人只有杂兵。将一个区域的兵清得差不多时会出现一个强化杂兵，也没什么可怕的。就算是没练过的人也可以调 8 星 HARD 去挑战，只是因为攻击力太低，可能击坠数不会太高。嫌麻烦的话可以直接躲得远远的，混过 3 分钟就算胜利。过关后玩家一定能拿到一个自己使用机体的图纸，如果击坠数能够过 500，还可以额外获得一张。

当自己的机体拥有一定能力时，可以去挑战一骑当万剧本的**サンスカ－ル**新型兵器**テスト**。这一关同样是撑过 3 分钟，不过敌人数量更多，同时有战舰干扰。难度比演习 1 要高，但打起来更有乐趣。

另外在通关的过程中，玩家可以留意一下自己主力机体的击坠数，在快达到 S 级设计图卡片所需的数值时，就果断 SAVE，以确保刷出来的图符合自己的要求。不过在打出真**のガンダム**无双剧本时，能达到万台击坠数的机体肯定不会太多。



www.dooland.com

第二步：母图选择

首先，我们并不推荐玩家去刷真正意义上的六围全满图，因为有些能力的作用并不大，比如机动力和推进力。这两项就算玩家不去刻意追求，S级设计图的底子就已经足够了。而且最关键的是，有很多机体并不能刷到六围全满。

每个机体有6样数值，绝大部分机体都是5个部位，每个部位最多只有两种数值补正，这样就不能保证每项数值都有两次补正机会。而每个部位的数值加成都有上限，不能无限叠加，因此想要全数值全满的设计图，就得精心计算每个部位需要几次补正。刚拿到的S图可能有部位欠缺，这时就要慎重选择空白部位的能力加成。如果只是想让关键数值全满，就要简单得多。

数值项目	机体上限	部位补正上限
格斗/FIGHT	600	300
射击/SHOT	600	500
防御/DEFENSE	600	300
体力/ARMOR	10000	5000
机动力/MOBILITY	800	400
推进力/THRUSTER	1000	400

接下来我们举例来说明一下如何确定目标。

例1：六围全满的情况

首先来看看报丧女妖。根据此图可以计算出报丧女妖机体的基础数值。如果算术不行的话，也可以参考低等级图的数据，因为机体的基础数值是不变的。

格斗：504－313＝191，距满值差409点，需2次补正

射击：579－388＝191，距满值差409点，需1次补正

防御：279－129＝150，距满值差450点，需2次补正

体力：5100，距满值差4900点，需1次补正

机动力：800－450＝350，距满值差450点，需2次补正

推进力：746－146＝600，距满值差400点，需1次补正

这样算下来，报丧女妖需要9次补正才能达到六围全满的要求，要求十分宽松。这样玩家只要能看到有2格2防2机1射1体1推的S图（重复一次也没关系），就果断作为母图开始合成好了。



例2：六围不能全满的情况

然后再来看看OOR高达。根据后图计算出的结果如下：

格斗：440－245＝195，距满值差405点，需2次补正

射击：553－371＝182，距满值差418点，需1次补正

防御：246－95＝151，距满值差449点，需2次补正

体力：8008－4108＝3900，距满值差6100点，需2次补正

机动力：800－430＝370，距满值差430点，需2次补正

推进力：500，距满值差500点，需2次补正

由上可知，OOR高达需要11次补正才能达到六围全满的要求，等于说是不可能了。因此玩家就要有所取舍了。这么算下来，当然是2机1推或1机2推为最佳。



例3：有部位空缺的情况

现在让我们来看OOR高达的另一张图。由上可知，理想的OOR高达的设计图，应该是2格1射2防2体2机1推，或2格1射2防2体1机2推。而图中的情况是欠缺左腿，目前为2格1射1防1体1机2推，即是说如果能得到一张左腿为1防1体的图，那么只要一合成，一张理想的OOR高达图就出现了！

但实际上没有那么简单，因为每个部位虽说能有两项数值补正，但并非任意两项数值皆有可能，而是有一定规律。具体可以参见下表，○表示该项数值会出现这个部位，×表示不会出现。

由此表可知，左腿不会出现体力补正，因此这张图实际上也不够理想。而且就算可以补满，玩家还是要刷。因为缺一个部位时不能先行合成，否则空缺的部位就被覆盖了。在这个刷的过程中很有可能会出现更好的选择就是了。

	FIGHT	SHOT	DEFENSE	ARMOR	MOBILITY	THRUSTER
Body	×	×	×	○	○	○
R.Arm	○	○	○	○	×	×
L.Arm	○	○	○	○	×	×
R.Leg	○	×	○	×	○	○
L.Leg	○	×	○	×	○	○



第三步：开始合成

只要经过了最麻烦的第2步，开始合成其实就很简单了。因为S级图纸的性能太高，基本上合个四五次就可以达到全满，难度不高。但也要注意以下几点：

1. 不要光看部件补正数值上升就果断合成，要看最终数值是否有上升。即使机体数值达到上限，部件补正数值未达到上限时，合成时仍会显示数值提升，但实际上最终数值不会变化。

2. 各部位的数值只能对应补正，例如母图的左手为格射，素材图的左手为射防时，两者合成后左手只有射击会上升。如果素材图的左手既没有格斗也没有射击，那么此次合成就没有任何作用，纯粹浪费。

3. 由于S级设计图的数值最高，因此终极母图一定要用S级

设计图来合，而且记得要按设计原理中所说的那样，预留 3 张全 1 级的 S 图和 1 张全 3 级的 S 图，以便将特殊装备的等级堆上去。

总的来说，只要有了好的母图，合成就是分分钟的事儿，不过有时候死缺一个部位的数值不涨也是很坑爹的。总之要想刷出真正的满值图，大量的时间和精力是必不可少的，大家适当吧！



全机师爆发特性一览

爆发特性是每个机师的独有技能，初期即有，不会升级，也不会改变。同一个角色，不管在哪个作品中，爆发特性都不变。顾名思义，爆发特性即指当进入爆发状态后才能发挥的能力，从下表不难看出，很多《高达》作品的专有名词在制作者眼中是一样的，比如强化人间和生体 CPU，明镜止水和调整者（笑）。其中武士道的爆发特性全游戏只有他一个人有，效果是十分霸道的全攻击防御不能。

个人认为除了武士道之外，机师中最好用的爆发特性就是战斗 NEW TYPE，在减速状态下就算是 8 星 HARD 的 ACE 也只有乖乖被虐的份儿。而配合部分机体，也可以尝试使用共感 NEWTYPE、月之民这种增加爆发机会的爆发特性。但以最高难度的情况来看，还是战斗 NEW TYPE 用起来最令人安心。

《机动战士高达》

姓名	爆发特性
アムロ・レイ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
シャア・アズナブル	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
カイ・シデン	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
ハヤト・コバヤシ	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
スレッガ–・ロウ	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
ドズル・ザビ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升
マ・クベ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升
ランバ・ラル	エ–スパイロット：诱爆的效果上升

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	爆发特性
コウ・ウラキ	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
アナベル・ガト–	エ–スパイロット：诱爆的效果上升

《机动战士Z高达》

姓名	爆发特性
カミ–ユ・ビダン	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
クワトロ・バジ–ナ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
パプテマス・シロッコ	プレッシャ–：身边的敌人体力自动减少
ハマ–ン・カ–ン	プレッシャ–：身边的敌人体力自动减少
エマ・シ–ン	女の意地：必杀技加强
アムロ・レイ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
ジェリド・メサ	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
ヤザン・ゲ–ブル	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
レコア・ロンド	女の意地：必杀技加强
サラ・ザビアロフ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
フォウ・ムラサメ	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
ロザミア・バダム	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能



《机动战士高达ZZ》

姓名	爆发特性
ジュド–・ア–シタ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
ハマ–ン・カ–ン	プレッシャ–：身边的敌人体力自动减少
ル–・ルカ	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
ビ–チャ・オ–レグ	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
エル・ビアンノ	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
エルピ–・プル	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
プルツ–	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
グレミ–・トト	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	爆发特性
アムロ・レイ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
シャア・アズナブル	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
クェス・パラヤ	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
ギュネイ・ガス	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达UC》

姓名	爆发特性
バナ–ジ・リンクス	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
フル・フロンタル	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
リディ・マ–セナス	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
マリ–ダ・クルス	强化人间：被打飞的敌人必定行动不能
アンジェロ・ザウパ–	エ–スパイロット：诱爆的效果上升

《机动战士高达F91》

姓名	爆发特性
シ–ブック・アノ–	战斗ニュ–タイプ：周围的速度变慢
セシリ–・フェアチャイルド	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽

《机动战士V高达》

姓名	爆发特性
ウッソ・エヴィン	共感ニュ–タイプ：爆发结束后回复一定量的爆发槽
カテジナ・ル–ス	女の意地：必杀技加强

《机动武斗传G高达》

姓名	爆发特性
ドモン・カッシュ	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
东方不败	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
シュバルツ・ブル–ダ–	明镜止水：体力越低，攻防补正越强
キョウジ・カッシュ	明镜止水：体力越低，攻防补正越强

《新机动战记高达W》

姓名	爆发特性
ヒイロ・ユイ	ゼロシステム适应：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
デュオ・マックスウエル	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
トロワ・バ–トン	エ–スパイロット：诱爆的效果上升
ミリアルド・ピ–スクラフト	ゼロシステム适应：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
トレ–ズ・クシュリナ–ダ	指挥官：消灭敌人时掉落道具的几率上升

《机动新世纪高达X》

姓名	爆发特性
ガロ－ド・ラン	エ－スパイロット：诱爆的效果上升

《TURN A ガンダム》

姓名	爆发特性
ロラン・セアック	ム－ンレイス：爆发状态持续的时间变长
ギム・ギンガナム	ム－ンレイス：爆发状态持续的时间变长
ソシエ・ハイム	女の意地：必杀技加强

《机动战士高达SEED》

姓名	爆发特性
キラ・ヤマト	SEED：推进槽不减
ラウ・ル・クル－ゼ	クロ－ン：爆发状态持续的时间变长
ムウ・ガ・フラガ	エ－スパイロット：诱爆的效果上升
ラクス・クライン	SEED：推进槽不减
カガリ・ユラ・アスハ	SEED：推进槽不减
アスラン・ザラ	SEED：推进槽不减
イザ－ク・ジュ－ル	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
ディアッカ・エルスマン	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
ニコル・アマルフィ	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
オルガ・サブナック	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能
クロト・ブエル	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能
シャニ・アンドラス	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	爆发特性
シン・アスカ	SEED：推进槽不减
キラ・ヤマト	SEED：推进槽不减
レイ・ザ・バレル	クロ－ン：爆发状态持续的时间变长
ルナマリア・ホ－ク	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
アスラン・ザラ	SEED：推进槽不减
イザ－ク・ジュ－ル	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
ディアッカ・エルスマン	コ－ディネイタ－：体力越低，攻防补正越强
ラクス・クライン	SEED：推进槽不减
カガリ・ユラ・アスハ	SEED：推进槽不减
ネオ・ロアノ－ク	エ－スパイロット：诱爆的效果上升
ステラ・ル－シェ	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能
スティング・オ－クレ－	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能
アウル・ニ－ダ	生体CPU：被打飞的敌人必定行动不能

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	爆发特性
刹那・F・セイエイ	ガンダムマイスタ－：体力越满，攻防补正越强
リボンズ・アルマ－ク	イノベイド：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
ロックオン・ストラトス	ガンダムマイスタ－：体力越满，攻防补正越强
アレルヤ・ハプティズム	ガンダムマイスタ－：体力越满，攻防补正越强
ティエリア・ア－デ	イノベイド：格斗或射击限定的技能效果对所有攻击均适用
ミスタ－・ブシド－	ワンマンア－ミ－：所有攻击具备防御不能效果

全机体爆发特性一览

机体同样有爆发特性，和机师一样，初期即有，不会升级，也不会改变。同一个机体，不管在哪个作品中，爆发特性都不变。和机师的爆发特性比起来，机体的爆发特性种类更多，这为游戏增添了更多的乐趣。



若论实用性而言，当然是加攻加防加攻速最为实用。不过很多机体爆发后会进入另一形态，如独角兽和报丧女妖的毁灭模式、强袭自由和无限正义的流星换装，都是相当强力的变化，必须给赞！



《机动战士高达》

姓名	爆发特性
ガンダム	マグネットコ－ティング：攻击速度上升
シャア专用ザクⅡ	赤い彗星：移动速度上升
シャア专用ゲルググ	赤い彗星：移动速度上升
ガンキャノン	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ビグ・ザム	モビルア－マ－の胁威：移动速度、攻击速度上升
シャア专用ズゴック	赤い彗星：移动速度上升
ジオング	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ギャン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジム	量产机の意地：攻防能力上升
ボ－ル	量产机の意地：攻防能力上升
ジム・コマンド	量产机の意地：攻防能力上升
ザクⅡ	量产机の意地：攻防能力上升
グフ	量产机の意地：攻防能力上升
ドム	量产机の意地：攻防能力上升
ズゴック	量产机の意地：攻防能力上升
ゲルググ	量产机の意地：攻防能力上升
アッガイ	量产机の意地：攻防能力上升
ザクタンク	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	爆发特性
ガンダム试作1号机フルバ－ニアン	高机动スラスタ－：移动速度上升
ガンダム试作2号机サイサリス	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击

《机动战士Z高达》

姓名	爆发特性
ガンダムMk－Ⅱ	ム－バブル・フレ－ム：攻防能力上升
Zガンダム	バイオ・センサ－：格斗攻击命中时回复体力
百式	高机动スラスタ－：移动速度上升
ジ・O	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
キュベレイ	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ガンダムMk－Ⅱ（ティタ－ンズ机）	ム－バブル・フレ－ム：攻防能力上升
ハンブラビ	マグネットコ－ティング：攻击速度上升
サイコガンダム	モビルア－マ－の胁威：移动速度、攻击速度上升
サイコガンダムMk－Ⅱ	モビルア－マ－の胁威：移动速度、攻击速度上升
バイアラン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
パラス・アテネ	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
バウンド・ドック	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
ボリノ－ク・サマ－ン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジムⅡ	量产机の意地：攻防能力上升
ネモ	量产机の意地：攻防能力上升
リック・ディアス	量产机の意地：攻防能力上升
ハイザック	量产机の意地：攻防能力上升
マラサイ	量产机の意地：攻防能力上升
バ－ザム	量产机の意地：攻防能力上升
グフ飞行型	量产机の意地：攻防能力上升
ガザC	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达ZZ》

姓名	爆发特性
ZZガンダム	バイオ・センサ-：格斗攻击命中时回复体力
キュベレイMk-Ⅱ（プル机）	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
キュベレイMk-Ⅱ（プルツ-机）	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
クイン・マンサ	サイコミュシステム：射击攻击命中时回复体力
量产型キュベレイ	量产机の意地：攻防能力上升
バウ	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
量产型バウ（グレミ-军机）	量产机の意地：攻防能力上升
量产型バウ（アクシズ机）	量产机の意地：攻防能力上升
ガザD	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	爆发特性
νガンダム	サイコフレ-ム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
サザビ-	赤い彗星：移动速度上升
リ・ガズィ	バイオ・センサ-：格斗攻击命中时回复体力
ヤクト・ド-ガ（ギュネイ机）	サイコフレ-ム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
ヤクト・ド-ガ（クェス机）	サイコフレ-ム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
α・アジ-ル	モビルア-マ-の胁威：移动速度、攻击速度上升
ギラ・ド-ガ（レズン机）	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジェガン	量产机の意地：攻防能力上升
ギラ・ド-ガ	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达UC》

姓名	爆发特性
ユニコ-ンガンダム	デストロイモ-ド：开启毁灭模式
シナンジュ	赤い彗星：移动速度上升
バンシィ	デストロイモ-ド：开启毁灭模式
クシャトリヤ	サイコフレ-ム：体力越低，防御力越高，同时会心一击发生率上升
デルタプラス	バイオ・センサ-：格斗攻击命中时回复体力
ギラ・ズ-ル（アンジェロ机）	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ギラ・ズ-ル	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达F91》

姓名	爆发特性
ガンダムF91	MEPE：冲刺无敌，攻击附加分身效果

《机动战士V高达》

姓名	爆发特性
V2ガンダム	光の翼：自动将周围的敌人吸过来
ゴトラタン	试作机の根性：防御力上升，不容易陷入行动不能
ゲドラフ&アインラッド	量产机の意地：攻防能力上升

《机动武斗传G高达》

姓名	爆发特性
ゴッドガンダム	ハイパ-モ-ド：格斗攻击命中时有一定几率变为会心一击
マスタ-ガンダム	ハイパ-モ-ド：格斗攻击命中时有一定几率变为会心一击
デスア-ミ-	量产机の意地：攻防能力上升



《新机动战记高达W》

姓名	爆发特性
ウイングガンダムゼロ	ゼロシステム：攻击速度上升，拥有ゼロシステム适应的人效果更加明显
ガンダムデスサイズヘル	死神の大镰：在爆发状态中打倒的敌人越多，攻击力越高
ガンダムヘビ-ア-ムズ改	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ガンダムエピオン	ゼロシステム：攻击速度上升，拥有ゼロシステム适应的人效果更加明显
ト-ルギスⅡ	高机动スラスタ-：移动速度上升

《机动新世纪高达X》

姓名	爆发特性
ガンダムDX	フラッシュシステム：攻击速度上升，NEW TYPE搭乘时效果更加明显

《TURN A ガンダム》

姓名	爆发特性
∀ガンダム	ナノスキン装甲：体力自动徐徐回复
タ-ンX	ナノスキン装甲：体力自动徐徐回复
カプル	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达SEED》

姓名	爆发特性
ストライクガンダム	パ-フェクトストライク：换装为完美强袭高达，同时攻击速度上升
フリ-ダムガンダム	マルチロックオン：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
イ-ジスガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
ジャスティスガンダム	マルチロックオン：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ストライクル-ジュ	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
プロヴィデンスガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
デュエルガンダム	アサルトシュラウド：突击型机甲换装
ブリッツガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
バスタ-ガンダム	フェイズシフト装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
レイダ-ガンダム	トランズフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
カラミティガンダム	トランズフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
フォビドゥンガンダム	トランズフェイズ装甲：防御力上升，不容易陷入行动不能
M1アストレイ	量产机の意地：攻防能力上升
ストライクダガ-	量产机の意地：攻防能力上升
ジン	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	爆发特性
ストライクフリ-ダムガンダム	ミ-ティア：流星换装
インフィニットジャスティスガンダム	ミ-ティア：流星换装
インパルスガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
デスティニ-ガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
レジェンドガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
アカツキ	ヤタノカガミ：即使不防御也可以反弹光束攻击
ガナ-ザクウォ-リア（ルナマリア机）	高精度火器管制システム：射击攻击命中时有一定几率变为会心一击
ブレイズザクファントム	高机动スラスタ-：移动速度上升
スラッシュザクファントム	高机动スラスタ-：移动速度上升
ウィンダム（ネオ机）	高机动スラスタ-：移动速度上升
ガイアガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
カオスガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
アビスガンダム	デユ-トリオンエンジン：体力自动徐徐回复
デストロイガンダム	モビルア-マ-の胁威：移动速度、攻击速度上升
ザクウォ-リア	量产机の意地：攻防能力上升
ウィンダム	量产机の意地：攻防能力上升

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	爆发特性
ダブルオ-ライザ-	トランザム：移动速度和攻击力上升
リボ-ンズガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
ケルディムガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
アリオスガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
セラヴィ-ガンダム	トランザム：移动速度和攻击力上升
スサノオ	トランザム：移动速度和攻击力上升

实用技术 研究中心

MSV

姓名	爆发特性
ゲルググ（ジョニー・ライデン机）	高机动スラスター：移动速度上升

《高达无双》

姓名	爆发特性
武者ガンダム	荒魂ドライブ：攻击力上升，男性搭乘时效果更明显
武者ガンダムMk-Ⅱ	和魂ドライブ：攻击力上升，女性搭乘时效果更明显
骑士ガンダム	せきばん：换装为全装甲骑士高达



全机师全搭档解锁条件

以下是全角色成为机师和搭档的解锁条件。
顺带一提的是，非 NEWTYPE 角色击坠 5000 机，即可使用 NEWTYPE 专用机。

《机动战士高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム完成	终极模式：私の问いに答えられますか的一年战争の记忆，全目标达成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム完成	终极模式：V作战を守れ！的迫りくる彗星，金目标达成
カイ・シデン	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
ハヤト・コバヤシ	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，银目标达成	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！的演习2：几多の敌を击坠せよ！，铜目标达成
スレッガ-・ロウ	官方模式：机动战士ガンダム的恐怖！机动ビグ・ザム！完成	用ガンキャノン击坠5000机
ドズル・ザビ	官方模式：机动战士ガンダム的ビグ・ザム机动せよ！完成	终极模式：战いは质と数だよ！完成
マ・クベ	终极模式：传承！流派・东方不败！的バトルロイヤル1，铜目标达成	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その4，铜目标达成
ランバ・ラル	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その3，铜目标达成
ブライト・ノア	–	官方模式：机动战士ガンダム完成
フラウ・ボウ	–	用アムロ・レイ击坠3000机
マチルダ・アジャン	–	官方模式：机动战士ガンダム的ジオンの胁威完成
ギレン・ザビ	–	终极模式：これがバグか……完成
キシリア・ザビ	–	终极模式：ニュ-タイプの力的力を求める访问者，全目标达成
ガルマ・ザビ	–	官方模式：机动战士ガンダム的ガルマ、散る完成
ガイア	–	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
オルテガ	–	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
マッシュ	–	官方模式：机动战士ガンダム・ジオンの胁威完成
ララァ・スン	–	官方模式：机动战士ガンダム・光る宇宙完成
クラウン	–	官方模式：机动战士ガンダム・大气圏突入完成
ジ-ン	–	官方模式：机动战士ガンダム・ガンダム大地に立つ！完成
ハロ		终极模式：真のガンダム无双完成

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
コウ・ウラキ	初期出现	初期出现
アナベル・ガト-	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成	用コウ・ウラキ击坠3000机





《机动战士Z高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
カミ-ユ・ビダン	官方模式：机动战士Zガンダム达成	终极模式：地球降下作战完成
クワトロ・バジ-ナ	终极模式：ニュ-タイプの力完成	终极模式：ニュ-タイプの力的かつての英雄，铜目标达成
パプテマス・シロッコ	官方模式：机动战士Zガンダム完成	终极模式：地球圏统一を目指して完成
ハマ-ン・カ-ン	官方模式：机动战士Zガンダム完成	终极模式：女の战い的想う心の强さ，铜目标达成
エマ・シ-ン	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！的演习5：最后の演习，铜目标达成	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！完成
アムロ・レイ	官方模式：机动战士Zガンダム的シンデレラ・フォウ完成	终极模式：ニュ-タイプの力的愤怒の少年たち，铜目标达成
ジェリド・メサ	终极模式：传承！流派东方不败！的三次选考，银目标达成	终极模式：一机当万完成
ヤザン・ゲ-ブル	终极模式：战うだけの人生的战いを乐しむ手合い，目标全部达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ-！的暴かれた野望，银目标达成
レコア・ロンド	终极模式：女の战い的女性としての充足，金目标达成	终极模式：女の战い完成
サラ・ザビアロフ	终极模式：女の战い的想い人の理想のために，目标全部达成	终极模式：女の战い完成
フォウ・ムラサメ	官方模式：机动战士Zガンダム的思い出はガラスの靴完成	终极模式：V作战を守れ！的记忆を求めて，目标全部达成

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ロザミア・バダム	终极模式：V作战を守れ！的宇宙を落とさないで，铜目标达成	用バウンド・ドック击坠2500机
ブライト・ノア	–	终极模式：シミュレ–ションをこなせ！完成
ヘンケン・ベッケナ–	–	终极模式：地球降下作战完成
ロベルト	–	官方模式：机动战士Zガンダム的ジャブロ–の风完成
アポリ–・ベイ	–	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ファ・ユイリィ	–	官方模式：机动战士Zガンダム完成
ト–レス	–	用カミ–ユ・ビダン击坠3000机
カクリコン・カク–ラ	–	官方模式：机动战士Zガンダム的大气圈突入完成
ダンケル・ク–パ–	–	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成
ラムサス・ハサ	–	官方模式：机动战士Zガンダム的シロッコ立つ完成

《机动战士高达ZZ》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ジュドー・ア–シタ	初期出现	初期出现
ハマ–ン・カ–ン	用ハマ–ン・カ–ン击坠2000机	用ハマ–ン・カ–ン击坠3000机
ル–・ルカ	终极模式：私の问いに答えられますか？的第一次ネオ・ジオン战争の记忆，目标全部达成	终极模式：シャングリラ魂的大储け争夺战！第1会场，银目标达成
ビ–チャ・オ–レグ	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その1，目标全部达成	终极模式：シャングリラ魂完成
エル・ビアンノ	终极模式：传承！流派・东方不败！的二次选考，目标全部达成	终极模式：金发さんを探して的“金发さん”搜索开始，银目标达成
エルピ–・プル	终极模式：战いは质と数だよ！・黑と紫の姊妹，目标全部达成	用ジュド–・ア–シタ击坠3000机
プルツ–	终极模式：战いは数だよ！的ビグ・ザム游击作战・その2，铜目标达成	用グレミ–・トト击坠3000机
グレミ–・トト	终极模式：空中の救出作战！的空を驱け拔けて・1，铜目标达成	用プルツ–击坠3000机
リィナ・ア–シタ	–	用ジュド–・ア–シタ击坠2000机

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
アムロ・レイ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成	终极模式：アクシズの火的アクシズ决战，银目标达成
シャア・アズナブル	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成	终极模式：アクシズの火完成
クエス・パラヤ	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア・无邪气ゆえの恶意完成	终极模式：战いは质と数だよ！完成
ギュネイ・ガス	终极模式：アクシズの火的命の价值は，铜目标达成	终极模式：V作战を守れ！的サイド1攻防战，银目标达成
ブライト・ノア	–	终极模式：アクシズの火的宇宙の虹を越えて，铜目标达成
ケ–ラ・スウ	–	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成
チエ–ン・アギ	–	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
アストナ–ジ・メドッソ	–	累计使用40次MS研究所（特殊装备强化不算在内）
ハサウエイ・ノア	–	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア完成
ナナイ・ミゲル	–	用シャア・アズナブル击坠3000机
レズン・シュナイダ	–	官方模式：机动战士ガンダム 逆袭のシャア的忌まわしい记忆とともに完成

《机动战士高达UC》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
バナ–ジ・リンクス	官方模式：机动战士ガンダムUC完成	终极模式：空中の救出作战！的父と娘と，铜目标达成
フル・フロンタル	官方模式：机动战士ガンダムUC完成	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！完成
リディ・マ–セナス	终极模式：空中の救出作战！的决战！ジブラルタル！，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！的怨念の向かう先，银目标达成
マリ–ダ・クルス	终极模式：战いは质と数だよ！的空を舞う女王，全目标达成	终极模式：女の战い的姊妹たち，铜目标达成
アンジェロ・ザウパ–	官方模式：机动战士ガンダムUC的ラプラスの亡灵完成	用フル・フロンタル击坠3000机
オ–ドリ–・バ–ン	–	终极模式：空中の救出作战！完成
ブライト・ノア	–	终极模式：V作战を守れ！完成
ダグザ・マックール	–	官方模式：机动战士ガンダムUC的ラプラスの亡灵完成
スベロア・ジンネマン	–	官方模式：机动战士ガンダムUC完成

《机动战士高达F91》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
シ–ブック・アノ–	初期出现	初期出现
セシリ–・フェアチャイルド	终极模式：これがバグか……完成	用シ–ブック・アノ–击坠3000机

《机动战士V高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ウッソ・エヴィン	初期出现	初期出现
カテジナ・ル–ス	终极模式：女の战い的激情の行き先，全目标クリア	终极模式：金发さんを探して完成

《机动武斗传G高达》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ドモン・カッシュ	初期出现	初期出现
东方不败	终极模式：传承！流派・东方不败！完成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ–！的师の思惑，目标全部达成
シュバルツ・ブル–ダ–	终极模式：私の问いに答えられますか？2的未来世纪の记忆，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ–！的暴かれた野望，铜目标达成
キョウジ・カッシュ	终极模式：私の问いに答えられますか？2的未来世纪の记忆，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ–！的复活！デビルガンダム，铜目标达成






《新机动战记高达W》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ヒイロ・ユイ	初期出现	初期出现
デュオ・マックスウェル	终极模式：一机当万的モビルド–ル排除依赖，铜目标达成	终极模式：任务了解的任务续行，铜目标达成
トロワ・バ–トン	终极模式：地球圈统一を目指して的雪の街に爆炎を见た，全目标达成	终极模式：任务了解的洋上の战舰を击沉せよ！，铜目标达成
ミリアルド・ピ–スクラフト	终极模式：アクシズの火的因缘の导く先に，金目标达成	终极模式：アクシズの火完成
トレ–ズ・クシュリナ–ダ	终极模式：传承！流派・东方不败！完成	终极模式：地球圈统一を目指して的战士たちへの镇魂歌，银目标达成

《机动新世纪高达X》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ガロ–ド・ラン	初期出现	初期出现
ティファ・アディ–ル	–	终极模式：ニュ–タイプの力完成

《TURN A ガンダム》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ロラン・セアック	初期出现	初期出现
ギム・ギンガナム	终极模式：战うだけの人生达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2完成
ソシエ・ハイム	终极模式：战うだけの人生完成	终极模式：シャングリラ魂的大储け争夺战！第4会场，金目标达成



《机动战士高达SEED》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
キラ・ヤマト	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成	用キラ・ヤマト击坠3000机
ラウ・ル・クル–ゼ	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！的月に舞う大天使，铜目标达成
ムウ・ガ・フラガ	终极模式：地球降下作战的追われる大天使，铜目标达成	终极模式：金发さんを探して的ヘリオポリスの男，银目标达成
ラクス・クライン	终极模式：任务了解的ラクスたちの思惑，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！完成
カガリ・ユラ・アスハ	终极模式：任务了解的ゼロと呼ばれたガンダム，铜目标达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ–！的特设会场・その2，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：私の问いに答えられますか？2的コズミック・イラ，全目标达成	终极模式：任务了解的任务放弃，铜目标达成
イザ–ク・ジュ–ル	终极模式：幻の强化プランを开发せよ！・幻の强化プランはどこだ！，全目标达成	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，铜目标达成
ディアッカ・エルスマン	终极模式：地球降下作战的空からくるもの，全目标达成	终极模式：ガンダムファイト、レディ……ゴ–！的ファイトは续く，铜目标达成
ニコル・アマルフィ	官方模式：机动战士ガンダムSEED的闪光の刻完成	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！的友とめぐり会う战场，铜目标达成
オルガ・サブナック	终极模式：地球降下作战的恶意潜む3つの阴，银目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
クロト・ブエル	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的假面の男，全目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
シャニ・アンドラス	终极模式：これがバグか……的无人兵器を使う者の狂气，全目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
マリュ–・ラミアス	–	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ナタル・バジル–ル	–	终极模式：空中の救出作战！完成
フレイ・アルスタ–	–	官方模式：机动战士ガンダムSEED完成
ムルタ・アズラエル	–	官方模式：机动战士ガンダムSEED的晓の宇宙完成

《机动战士高达SEED DESTINY》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
シン・アスカ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成	终极模式：ニュ–タイプの力的追われる革新者たち，全目标达成
キラ・ヤマト	终极模式：ア–クエンジェルを守れ的天上人と大天使，铜目标达成	终极模式：ア–クエンジェルを守れ完成
レイ・ザ・バレル	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习2，铜目标达成
ルナマリア・ホ–ク	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的新たなる战いの狼烟，银目标达成	终极模式：一机当万的ザフト军特别演习1，铜目标达成
アスラン・ザラ	终极模式：ア–クエンジェルを守れ的友とめぐり会う战场，铜目标达成	终极模式：核弹头发射を阻止せよ！的怨念に染まるオ–ブ，铜目标达成
イザ–ク・ジュ–ル	用イザ–ク・ジュ–ル击坠2000机	用スラッシュザクファントム击坠2500机
ディアッカ・エルスマン	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！的天上人と大天使，银目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY完成
ラクス・クライン	终极模式：女の战い的恋人たち，铜目标达成	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的自由と正义完成
カガリ・ユラ・アスハ	官方模式：机动战士ガンダムSEED DESTINY的自由と正义完成	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！的谜の袭击者，铜目标达成
ネオ・ロアノ–ク	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！的假面の里には……？，全目标达成	终极模式：战いは质と数だよ！的地の底から来る恶魔，铜目标达成
ステラ・ル–シエ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY的破坏神完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！完成
スティング・オ–クレ–	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY的破坏神完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的エクステンドット袭来！，银目标达成
アウル・ニ–ダ	官方模式：机动战士ガンダム SEED DESTINY的残る命、散る命完成	终极模式：暴走！デストロイガンダム！的エクステンドット袭来！，铜目标达成
マリュ–・ラミアス	–	终极模式：ア–クエンジェルを守れ！完成
ギルバ–ト・デュランダル	–	终极模式：一机当万完成
タリア・グラディス	–	终极模式：暴走！デストロイガンダム！完成

《机动战士高达OO 第2季》

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
刹那・F・セイエイ	初期出现	初期出现
リボンズ・アルマ-ク	终极模式：地球圏统一を目指して达成	终极模式：シャングリラ魂的人の欲望，目标全达成
ロックオン・ストラトス	终极模式：ア-クエンジェルを守れ！的真剑なる胜负を！，全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
アレルヤ・ハプティズム	终极模式：ア-クエンジェルを守れ！的真剑なる胜负を！，全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
ティエリア・ア-デ	终极模式：空中の救出作战！的要人护送任务 全目标达成	终极模式：私の问いに答えられますか？2的西历の记忆，全目标达成
ミスタ-・ブシド-	终极模式：地球圏统一を目指して的最后に笑う绝对者，全目标达成	终极模式：V作战を守れ！的ガンダムを超える执念，全目标达成

MSV

姓名	机师解锁条件	搭档解锁条件
ジョニ-・ライデン	–	终极模式：战うだけの人生的我がの夸りのために！，银目标达成

全机体开放使用条件

本作的机体使用条件十分简单。首先，只要打出原配机师，该机体就可以选择，但仅限原配机师。在废除了执照设定之后，开放使用的条件归纳起来就是使用该机体一定次数。过关或在关卡中阵亡均算作一次，双打时 2P 次数同样有效，但进入关卡后退出不算数。一般而言，一线机和巨大 MA 需要使用 10 次，二线机需要使用 5 次，量产机的出现条件和爆发次数以及协力 SP 攻击发动次数有关，与使用次数无关。



《机动战士高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム	アムロ・レイ	使用10次
シャア专用ザクⅡ	シャア・アズナブル	使用10次
シャア专用ゲルググ	シャア・アズナブル	使用10次
ガンキャノン	カイ・シデン、ハヤト・コバヤシ	使用10次
ビグ・ザム	ドズル・ザビ	使用10次
シャア专用ズゴック	シャア・アズナブル	使用5次
ジオング	シャア・アズナブル	使用5次
ギャン	マ・クベ	使用5次
ジム	–	使用协力SP攻击20次
ボ-ル	–	终极模式：シミュレ-ションをこなせ！完成
ジム・コマンド	–	使用协力SP攻击80次
ザクⅡ	–	使用协力SP攻击10次
グフ	ランバ・ラル	使用3次
ドム	–	使用爆发70次
ズゴック	–	使用协力SP攻击60次
ゲルググ	–	使用爆发80次
アッガイ	–	使用协力SP攻击30次
ザクタンク	–	使用爆发10次

《机动战士高达0083 星屑的回忆》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダム试作1号机フルバ-ニアン	コウ・ウラキ	使用10次
ガンダム试作2号机サイサリス	アナベル・ガト-	使用10次

《机动战士Z高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムMk-Ⅱ	カミ-ユ・ビダン、エマ・シ-ン、エル・ビアンノ	使用10次
Zガンダム	カミ-ユ・ビダン、ル-・ルカ、エル・ビアンノ、ビ-チャ・オ-レグ、ジュド-・ア-シタ	使用10次
百式	クワトロ・バジ-ナ、ビ-チャ・オ-レグ	使用10次
ジ・O	パプテマス・シロッコ	使用10次
キュベレイ	ハマ-ン・カ-ン	使用10次
ガンダムMk-Ⅱ（ティタ-ンズ机）	カミ-ユ・ビダン、ジェリド・メサ、エマ・シ-ン	使用10次
ハンブラビ	ヤザン・ゲ-ブル	使用10次
サイコガンダム	フォウ・ムラサメ	使用10次
サイコガンダムMk-Ⅱ	ロザミア・バダム	使用10次
バイアラン	ジェリド・メサ	使用5次
パラス・アテネ	レコア・ロンド	使用5次
バウンド・ドック	ロザミア・バダム、ジェリド・メサ	使用5次
ボリノ-ク・サマ-ン	サラ・ザビアロフ	使用5次
ジムⅡ	–	使用协力SP攻击70次
ネモ	–	使用爆发20次
リック・ディアス	クワトロ・バジ-ナ、アムロ・レイ	使用3次
ハイザック	サラ・ザビアロフ	使用3次
マラサイ	ジェリド・メサ	使用3次
バ-ザム	–	使用协力SP攻击50次
グフ飞行型	–	使用爆发90次
ガザC	–	使用爆发30次






《机动战士高达ZZ》

机体	原配机师	开放使用条件
ZZガンダム	ジュドー・アーシタ	使用10次
キュベレイMk-Ⅱ（プル机）	エルピー・プル	使用10次
キュベレイMk-Ⅱ（プルツー机）	プルツー	使用10次
クイン・マンサ	プルツー、グレミー・トト	使用10次
量产型キュベレイ	–	使用协力SP攻击120次
バウ	グレミー・トト	使用5次
量产型バウ（グレミー军机）	–	使用爆发100次
量产型バウ（アクシズ机）	–	使用爆发90次
ガザD	–	使用爆发60次

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

机体	原配机师	开放使用条件
νガンダム	アムロ・レイ	使用10次
サザビー	シャア・アズナブル	使用10次
リ・ガズィ	アムロ・レイ	使用5次
ヤクト・ドーガ（ギュネイ机）	ギュネイ・ガス	使用5次
ヤクト・ドーガ（クエス机）	クエス・パラヤ	使用5次
α・アジール	クエス・パラヤ	使用10次
ギラ・ドーガ（レズン机）	–	使用协力SP攻击200次
ジェガン	–	使用协力SP攻击100次
ギラ・ドーガ	–	使用爆发140次

《机动战士高达UC》

机体	原配机师	开放使用条件
ユニコーンガンダム	バナージ・リンクス	使用10次
シナンジュ	フル・フロンタル	使用10次
バンシィ	リディ・マーセナス	使用10次
クシャトリヤ	マリーダ・クルス	使用10次
デルタプラス	リディ・マーセナス	使用5次
ギラ・ズール（アンジェロ机）	アンジェロ・ザウパー	使用5次
ギラ・ズール	–	使用爆发160次

《机动战士高达F91》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムF91	シーブック・アノー	使用10次

《机动战士V高达》

机体	原配机师	开放使用条件
V2ガンダム	ウッソ・エヴィン	使用10次
ゴトラタン	カテジナ・ルース	使用5次
ゲドラフ&アインラッド	–	使用爆发120次

《机动武斗传G高达》

机体	原配机师	开放使用条件
ゴッドガンダム	ドモン・カッシュ	使用10次
マスターガンダム	东方不败	使用10次
デスアーミー	–	使用协力SP攻击40次

《新机动战记高达W》

机体	原配机师	开放使用条件
ウイングガンダムゼロ	ヒイロ・ユイ	使用10次
ガンダムデスサイズヘル	デュオ・マックスウエル	使用10次
ガンダムヘビーアームズ改	トロワ・バートン	使用10次
ガンダムエピオン	ミリアルド・ピースクラフト	使用10次
トールギスⅡ	トレーズ・クシュリナーダ	使用10次





《机动新世纪高达X》

机体	原配机师	开放使用条件
ガンダムDX	ガロード・ラン	使用10次

《TURN A ガンダム》

机体	原配机师	开放使用条件
倒Aガンダム	ロラン・セアック	使用10次
ターンX	ギム・ギンガナム	使用10次
カプル	ソシエ・ハイム	使用爆发40次

《机动战士高达SEED》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクガンダム	キラ・ヤマト、ムウ・ラ・フラガ	使用10次
フリーダムガンダム	キラ・ヤマト	使用10次
イージスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
ジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
ストライクルージュ	カガリ・ユラ・アスハ	使用10次
プロヴィデンスガンダム	ラウ・ル・クルーゼ	使用10次
デュエルガンダム	イザーク・ジュール	使用5次
ブリッツガンダム	ニコル・アマルフィ	使用5次
バスターガンダム	ディアッカ・エルスマン	使用5次
レイダーガンダム	クロト・ブエル	使用5次
カラミティガンダム	オルガ・サブナック	使用5次
フォビドゥンガンダム	シャニ・アンドラス	使用5次
M1アストレイ	–	使用协力SP攻击180次
ストライクダガー		使用协力SP攻击140次
ジン	–	使用爆发50次

《机动战士高达SEED DESTINY》

机体	原配机师	开放使用条件
ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト	使用10次
インフィニットジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	使用10次
インパルスガンダム	シン・アスカ、ルナマリア・ホーク	使用10次
デスティニーガンダム	シン・アスカ	使用10次
レジェンドガンダム	レイ・ザ・バレル	使用10次
アカツキ	カガリ・ユラ・アスハ	使用10次
ガナーザクウォーリア（ルナマリア机）	ルナマリア・ホーク	使用5次
ブレイズザクファントム	レイ・ザ・バレル	使用5次
スラッシュザクファントム	イザーク・ジュール	使用5次
ウインダム（ネオ机）	ネオ・ロアノーク	使用5次
ガイアガンダム	ステラ・ルーシエ	使用5次
カオスガンダム	スティング・オークレー	使用5次
アビスガンダム	アウル・ニーダ	使用5次
デストロイガンダム	ステラ・ルーシエ	使用10次
ザクウォーリア	–	使用爆发180次
ウインダム	–	使用协力SP攻击180次

《机动战士高达OO 第2季》

机体	原配机师	开放使用条件
ダブルオ–ライザ–	刹那・F・セイエイ	使用10次
リボ–ンズガンダム	リボンズ・アルマ–ク	使用10次
ケルディムガンダム	ロックオン・ストラトス	使用10次
アリオスガンダム	アレルヤ・ハプティズム	使用10次
セラヴィ–ガンダム	ティエリア・ア–デ	使用10次
スサノオ	ミスタ–・ブシド–	使用10次

MSV

机体	原配机师	开放使用条件
ゲルググ（ジョニ–・ライデン机）	–	シャア专用ゲルググ使用5次

《高达无双》

机体	原配机师	开放使用条件
武者ガンダム	–	终极模式：真のガンダム无双完成
武者ガンダムMk–Ⅱ	–	终极模式：真のガンダム无双完成
骑士ガンダム	–	终极模式：真のガンダム无双完成

杂项研究

上期攻略上将本作的机体分为正规机、BOSS 机、量产机、巨大 MA 这 4 大类，是沿用了系列过去的叫法。从本期开始，正规机改称一线机，BOSS 机改称二线机，这样比较容易理解。另外上期研究中提到技能幸运的效果是让运气大幅提升，实际上幸运的效果是提高随机型技能发生的概率，目前没有证据表明装备幸运会提升拿到设计图的质量，8 星 HARD 下只会拿到 A 级和 S 级的设计图。



终极模式全剧本出现条件

剧本名	出现条件
シミュレ–ションをこなせ！	最初即可选择
V作战を守れ！	シミュレ–ションをこなせ！剧本完成
シャングリラ魂	シミュレ–ションをこなせ！剧本完成
金发さんを探して	シミュレ–ションをこなせ！剧本完成
任务了解	シミュレ–ションをこなせ！剧本完成
これがバグか……	V作战を守れ！剧本完成
ア–クエンジェルを守れ！	これがバグか……剧本完成
私の问いに答えられますか	V作战を守れ！剧本完成
私の问いに答えられますか2	私の问いに答えられますか剧本完成
ニュ–タイプの力	シャングリラ魂剧本完成
地球降下作战	ニュ–タイプの力剧本完成
幻の强化プランを开发せよ！	ニュ–タイプの力剧本完成
战いは数だよ！	シャングリラ魂剧本完成
战いは质と数だよ！	战いは数だよ！剧本完成
アクシズの火	金发さんを探して剧本完成
核弹头发射を阻止せよ！	アクシズの火剧本完成
一骑当万	アクシズの火剧本完成
女の战い	金发さんを探して剧本完成
空中の救出作战！	女の战い剧本完成
地球圏统一を目指して	任务了解剧本完成
战うだけの人生	地球圏统一を目指して剧本完成
ガンダムファイト、レディ……ゴ–！	任务了解剧本完成
暴走！　デストロイガンダム！	ガンダムファイト、レディ……ゴ–！剧本完成
传承！　流派东方不败！	ガンダムファイト、レディ……ゴ–！剧本完成
真のガンダム无双	上述剧本全部完成

速刷法



说是速刷法，其实也只是相对而已，毕竟本作白金要求的总击坠数实在是太惊人了。当然掌握方法后还可以提高不少效率的，只是翻来覆去只打那么两三关实在太无聊了……

顺带一提的是，最后一张角色卡片需要卡片收集率达到 85% 才能解锁，而最后一张机体卡片要求卡片收集率达到 90% 才能解锁。因此全角色全机体的奖杯也十分耗时。壮士你要是真能打到这一步，就索性白金算了吧……

使用次数

需要快速累计使用次数时，可以考虑打终极模式的单挑关卡。推荐挑战シミュレ–ションをこなせ！的最后一关、单挑艾玛大姐，把难度调为 1 星 EASY，就算没练过的角色上去三四刀也能砍挂她，耗时不到 10 秒，全过程不超过 1 分钟。PS3 玩家还可以接双手柄开双打，一次练两个人。

部分机体需要在官方模式中刷使用次数，这时推荐选择高难度关卡上去送死，如果是没练过的角色，这样大概两分钟可以送死一次，远比手动打过关快得多。同样，PS3 玩家也可以开双打。

击坠数

击坠数无疑是大头。这里推荐是去打终极模式一机当万剧本的サンスカ–ル新型兵器テスト，调 1 星 EASY，3 分钟下来视机体强度而定，可以干掉 1500 ~ 3000 人。打时还可以考虑混合搭配，用需要刷击坠数的机师和需要刷击坠数的机体搭配，这样就能事半功倍。

不过一机当万剧本不是所有人都能上，如果是不能出战的人，可以去打シミュレ–ションをこなせ！的演习 3–2：险しき道。不过效率至少要低下一半，没有办法。

综合

如果综合考虑的话，最好的刷刷刷关卡莫过于上面提到的一骑当万剧本的ザフト军特别演习・1。视机体强度而言，8 星 HARD 下 3 分钟大约可以杀 300 ~ 800 人，过关至少有 3 张 A 或 S 级图入手，无论是合成还是卖钱都十分不错。本关可谓集刷使用次数、击坠数、好图纸、金钱、经验、技能点于一体，诚意推荐！



3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩



新历新年已过，不知道玩家们对于去年3DS平台上的作品还满意吗？2013年3DS为我们呈现了诸如《口袋妖怪X·Y》、《怪物猎人4》等大作，编辑部的编辑们为了确定3DS的最佳游戏也经过了一番争论哟。希望在新一年中3DS平台能继续为各位玩家们带来丰富的游戏阵容！在本次的应援团中，我们为各位带来了最近闹得纷纷扬扬的eShop锁IP风波，还好目前已经能正常访问，除此之外还有《口袋妖怪X·Y》的相关活动信息。在eShop游戏推荐中我们也为各位推荐几款有趣又不贵的小游戏，下面让我们一起来看看详细内容吧！

●目前固件版本:7.0.0-13x(x对应地区版本)

周边趣闻

■口袋妖怪中心福利



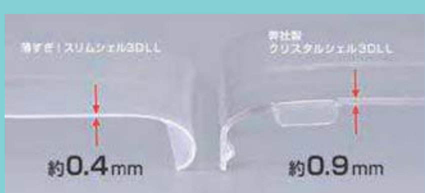
任天堂在2013年12月26日到2014年1月26日期间，在全国（日本）8个店铺开展特殊技能的赠送活动。该礼物为《口袋妖怪X·Y》用的特殊魔乌贼（マーイーカ），它习得技能ハッピ－タイム，能在战斗后取得2倍金钱，并且还有さいみんじゅつ等强力技能，相信能在战斗中派上大用处。只要玩家带上软件和机器就能领取，身在日本或者有在日本的朋友不妨拜托他们一下吧！

除此之外，口袋妖怪中心可以购买到“フェイスクッションセット New Year 2014”的特殊礼包，该礼包包含有《口袋妖怪X·Y》登场的御三家特殊靠枕，价格为5000日元，约合人民币300元左右。



■3DS LL超薄水晶壳

购买机器的玩家很多时候也会一起购入相关的保护壳以保护机器本身的外观，而近期购买的玩家又有了一款新的选择。日本周边厂商ゲ－ムテック发布了一款超薄的水晶保护壳，厚度仅有0.4mm，而其它的水晶壳厚度基本都达到了0.9mm以上，差别可见一斑。利用该水晶壳，玩家几乎感觉不到它的存在。以往装着水晶壳的时候是无法使用周边的，但这款水晶壳因为够薄，所以可以装着在其他外设上，不需取出，更好地对玩家的爱机进行保护。目前售价为1260日元，约合人民币72元。



●eShop锁IP风波

本体信息

就在上期，应援团为各位介绍了任天堂对于近期不易连接eShop的说明，但就在不久之后，eShop的服务器依然不堪重负，加上《口袋妖怪银行》和《塞尔达传说 众神的三角力量2》的发售，导致了服务器状况雪上加霜，任天堂决定在12月26日停止对《口袋妖怪银行》的配信，并在12月27日在服务器繁忙的阶段禁止国外IP的访问，只在空闲时间开放。在该政策的影响下，国内的许多玩家都无法正常利用eShop，非常不便。

还好在任天堂的努力下，服务器的负荷减轻，eShop在12月30日解除了国外IP的登陆限制。但由于对《口袋妖怪银行》的负荷量需要更多的系统测试，因此截止截稿日还没有放出，建议着急使用的玩家再等一等。而由于任天堂技术力的限制，以后会不会再发生这样的时间很难保证，如果玩家发现登陆不上eShop的，可以更换时间再进行登陆。

●《初音未来 未来计划2》更新补丁

周边趣闻

SEGA在2013年12月26日放出了《初音未来 未来计划2》的更新补丁，更新内容如下：1、修正在“PV シアタ－”的管理画面中，特定的操作会让游戏无法继续进行的问题。2、修正“マイル－ム”中特定的事件后游戏会自动结束的问题。3、修正游玩“おきがえ“时，特定的操作会导致游戏结束的问题。4、修正游玩“リズムゲ－ム”时，特定的乐曲会导致游戏结束的问题。5、修正在游玩“リズムゲ－ム”时，个别谱面的输入问题。5、修正其他一些细微问题。



玩家只需要在Home界面中同时按下L键和R键启动照相机（系统版本低于7.0.0-13J的玩家为L键或R键），启动画面下方的QR标记，读取二维码前往页面下载。更新后开始画面会显示版本号为“Ver1.1”。

●香港任天堂将举办第4回3DS欢乐派对

周边趣闻



任天堂香港将于2014年1月18日至19日下午12时30分至晚上9时30分，在香港红磡站C出口的大堂举办任天堂3DS欢乐派对。在派对上设置有各种游戏的免费试玩区，还可以和任天堂员工进行《口袋妖怪X·Y》对战，下载特别的口袋妖怪仙精灵作为礼物，并且还有各项游戏对战比赛等丰富活动。只要玩家带上主机和软件就能前往参加，而参加游戏挑战的玩家不需要带上任何东西，只要能取得高记录就能获得任天堂为玩家们精心准备的特殊礼物。有时间的玩家不妨前去参加吧！




●路易30周年纪念粘土娃娃发售

周边趣闻

今年是路易诞生30周年，因此路易相关的周边自然不会少。Goodsmile目前开展了粘土"路易"模型的预定，正式发售日在2014年6月。这款模型是路易30周年的相关产物，脸部有"通常"、"笑脸"和"吃惊脸"三种，再现了表情丰富的路易。同时盒内还附赠有敌人角色以及水管等场景配件，玩家可以重现游戏中的各种场景，可玩性相当足。模型全高约100mm，价格为4000日元，折合人民币240元，值得玩家预约购买！

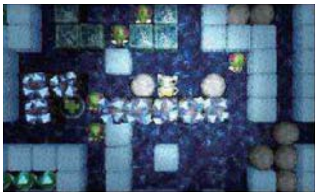
游戏推荐——eShop下载推荐

博德冲刺XL 3D
バルダーダッシュXL 3D

■售价:500日元
■推荐度:★★★

■推荐玩家:尝试过系列作的玩家、喜爱平台动作游戏的玩家

这是1984年同名原作的加强版，加入了3D显示功能等全新要素。



玩家需要扮演"ロックフォード"和"クリスタル"两个主人公在充满危险的100个以上的洞窟探险。在这过程中可以收集宝石、打倒敌人以及回避落下的岩石，在限定的时间内通过关卡即可。游戏包含有5种基本模式，无论是谁都能够轻易上手，感受碎片时间所带来的休闲乐趣。

收获的十二月
収获の十二月

■售价:100日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家：喜欢阅读小说的玩家、喜欢文字冒险类型的玩家

这并不是传统意义上的文字冒险游戏，玩家在游戏的过程中更像是在静静地阅读一部小说。故事讲述了从东京搬到豪雪地带的主人公绀野征木在这里度过的12月的事情。这里被称为多纸町，是一个存在有多个神明的地方，而这里的村民也把神明这样特殊的存在接纳了。主人公搬到这里的第一天就受到了两个女孩的告白，被夹在神和人之间，进行了一段奇妙的三角关系。原本三人之间过着安稳的日子，但某天雪（其中一个女孩）提出想要和主角有一个孩子，于是他们之间的关系有了巨大的变化。推荐给喜欢这个设定和喜欢阅读原文小说的玩家尝试看看，毕竟100日元的价格可谓是相当超值啊！



3D 加力燃烧室 II
3D アフターバーナーII

■售价:800日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家:喜欢射击游戏的玩家、喜欢模拟飞行的玩家

可能很多玩家并没有接触过这款经典的游戏系列，这是在1987年由世嘉投入巨资，由铃木裕开发的一款飞行模拟游戏，在当时被称之为体感游戏的最高杰作，如今增加了3D显示等全新要素登陆3DS平台。玩家将驾驶F14飞机，在敌国上空进行空中战。针对3DS的机能和现在玩家的需求，加入了模拟当时驾驶座的框体模式，并可以设置BGM。加入了新的特殊模式，简化了锁定方式，即使没有体验过的玩家也可以选择这种模式轻松上手，体验另类的快感。并在此基础上加入了新的机体，新的诱爆机等等，帮助玩家在短时间内击毁大量的敌机，除此之外还追加了新的装备"加速"，能够在短时间内加速飞行，回避敌人的攻击等，并且还有新的故事情节以及劲敌加入，以前就体验过的玩家不要错过本作哟！



世界霸者 3D
WORLD CONQUEROR 3D

■售价:600日元
■推荐度:★★★

■推荐玩家：喜爱策略游戏的玩家、喜爱卡片游戏的玩家

这是一款以第二次世界大战为背景的战争模拟卡片游戏。玩家需要成为一个国家的指挥，利用水空陆军力攻占敌势力的首都。游戏基本采用了卡片的进行方式，玩家需要利用卡片来实行战斗、战略等战术布置，利用不同的卡片组合来形成多种多样的战况。卡片有九种，既有提升全体攻击力的战术卡片，也有使用后国力强盛的特殊卡片在。根据玩家选择的国家不同，卡片也具有各个国家的特色，如果玩家对于历史有更多了解的话，能取得不少的优势。游戏有两种最基本的模式，包含有选择国家并全灭敌对国的"コンクエスト"模式，在这个模式下能够选择3个时代进行。还有一种模式是体验现实战役的"キャンペーン"模式，在这个模式下玩家能实际体验到历史中的经典战役，打破游戏中的僵局。



暴走自行车DX2 银河
チャリ走 DX2 ギャラクシー

■售价:600日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家:喜欢跑酷游戏的玩家，喜欢轻松休闲的玩家

本作是同名游戏系列的续作，操作依然非常简单，玩家只需要按键跳跃障碍物，在特殊道具的帮助下收集金币，并以各个地方作为舞台，以终点为目标或者以高分为目标驰骋下去。作为系列第二作，本作可以破坏墙壁跳跃到更高的地方，或者取得特殊的道具进行变身！本作的舞台也转移到了银河，因此玩家可以在各个星球中进行探险。大量的新道具和新场景等待玩家的挑战。同时本作还对应积分榜，玩家可以和来自不同地方的选手一决高下！



刀剑与黑暗
SWORDS&DARKNESS

■售价:900日元
■推荐度:★★★★

■推荐玩家：喜爱动作角色扮演的玩家、对传统的横版动作游戏感兴趣的玩家

这是一款操作简单的动作角色扮演游戏，基本游戏模式为横版卷轴的动作方式。游戏带有升级要素，玩家可以利用升级得到点数，并自由分配点数提高自身的能力，通过阅读必杀技的书卷还能习得新的技能。游戏虽小，可是内容非常丰富：本作有着非常丰富的成长系统和能力要素，也有多彩的必杀技等待玩家学习。故事讲述军事强国ゼルテニア遭受袭击，濒死的王国只好使用了禁忌的咒语所做的"生命之器"，虽然取得了胜利，但是使用过这些能力的士兵都变成了狂气的骑士，守护着王国的圣龙对此表示非常忧心，为了保护这个国家决定使用"圣龙的指轮"。而主人公就在这样的舞台下开始了征程。



VITA命





春节将近，想必大家都有相对充足的时间来玩游戏了吧。虽然每年 1 月惯例比较少新作，但上个月发售了《最终幻想Ⅹ / Ⅹ -2 高清重制版》和《真 · 高达无双》，再前一点还有《撕纸小邮差》面联的佳作《噬神者 2》，所以这个寒假并不愁没游戏玩。不过考虑到春运和快递放假等原因，如果想买游戏的话记得趁早，不然等收到红包或者收了年终奖之后发现快递已经放假或者涨价，那就笑不出来了。祝大家新春愉快！

当前系统版本：3.01

百科趣闻录 《暗魂献祭 三角势力》存档继承方式&限定版特典公开





由知名制作人稻船敬二制作的《暗魂献祭》续作相信不少玩家都非常关注吧，虽然是类似资料片的作品，但是新内容却非常丰富，具体大家可以查看本期杂志上的前线。而玩过前作的人最关心的，自然是存档继承的问题了。

近日官方除了公布一大批新情报之外，还公开了存档继承的方式，继承内容包括衣服、供物、刻印、禁术、魂、气、眼泪、同行者以及主线任务的完成情况。其中供物、气和魂每个种类只能继承 10 个，眼泪只能继承 10000 点，而“要请录”的记录由于会刷新，所以全部不继承。

右腕的等级也会归零，但是继承的时候会根据玩家的等级获得经验值上升加快的传闻纸片。

除此之外，本作的限定版特典也在已经公开，内容如下：

・特别小册子一本，其中收录了《暗魂献祭》主画师伊能浩彦、三宅拓己绘制的艺术画集，以及导演下川辉宏撰写的设定文献；

・人气动画公司“神风动画”制作的《暗魂献祭》原创动画下载码；

・由光田康典、锋山亘创作的，《暗魂献祭 三角力量》新增的 10 曲 BGM 的 MP3 下载码；

・早期购买本作还能获得服装“魂缚之法衣”的下载码。

试玩速体验 镔钢装甲 东京始战

本作是由 Arc System Works 制作的俯视角动作游戏，故事发生在近未来，人类由于装甲的暴走而隐居到地下，而玩家作为士兵的一员将要驾驶装甲兵器夺回地面范围。游戏于 12 月 25 日推出，通过 PSN 下载方式销售，售价为 1800 日元。本期 VITA 命就为大家简单介绍一下本作的玩法吧。

机甲装备



战斗中玩家可以搜集到很多机甲配件，也可以在商店购买到。收集回来的配件可以用于强化自己的装甲，可替换的部位分头、身、腕、脚、肩、背、左手武器和右手武器，不同的配件会附带不同的能力值和特殊技能。玩家可以根据不同的战术组装出自己理想的装甲。

流程推进

游戏的流程以任务形式推进，任务的类型有讨伐大型敌人、歼灭杂兵和搬运货物等种类。任务中会有 NPC 同伴陪同，任务结束后会根据完成情况给予评价，最高 S 级。任务根据难度从 E 到 S 分 6 个等级，从界面来看未来还会推出 DLC 任务。此外，本作发售前曾推出过试玩版，玩家可以体验 E 难度的任务。有兴趣的朋友不妨下载来试一下。

基本操作



游戏的操作方式非常简单，□、△键分别对应左手和右手的武器，通常是左手是射击武器、右手是格斗武器。○键位背部武器，通常是大威力的武器。每一种武器使用的时候会消耗能量值，但是能量会徐徐回复，回复的速度视武器种类而定，手上的武器通常回复的速度比较快，背部的武器则比较慢。× 键是短距离喷射回避，R 键是长距离的喷射突进，这两个动作都会消耗画面左下方的喷射槽，没有执行这些动作的时候喷射槽同样会自然回复。另外，按 L 键能使用回复道具。

新作情报站 《闪乱神乐》PSV新作是音乐游戏！

备受绅士们喜爱的“《闪乱神乐》系列”终于有新作公开了！ 1 月 8 日，MMV AQL 一口气公布了系列的三款新作，其中一款是去年年初 PSV 发售的《少女们的证明》的续作，命名为《少女们的选择》，不过只知道是 Playstation 的主机平台，实际画面和发售日并未公开。而还有一款是 PSV 的下载游戏《大碗 闪乱神乐》，但是类型却变成了音乐游戏。而且游戏的主题将会是料理对决，玩家选择的角色



将会跟其他角色进行对战，能否联机未知。玩家在跟着节奏输入指令的同时，少女们也会在厨房中烹调各种料理。对战时可以看到画面上方会出现一条此消彼长的槽，玩家要准确输入指令才能让自己的槽延长，压倒对方。满足特殊的条件还会出现经典的破衣画面！

如此绅士的作品将预定在2014年3月20日开始配信，价格未知，而且似乎会将角色和歌曲分拆成两个版本发售，各位绅士要小心自己的钱包了。游戏收录了22首歌曲，相当于每个角色都有一首曲子，不过当中只有4位队长，以及大道寺先辈和凛的角色歌有人声，其余都是纯音乐。



新作情报站 《如龙 维新》免费APP介绍

《如龙 维新》是将于今年2月22日发售于PS3和PS4平台的游戏，虽然很遗憾没有登录PSV，但是在游戏发售的同时，官方还将推出一个面向PSV的免费APP程序，让没游戏的或者只有PSV的玩家也能体会到本作的乐趣。这个APP将会包括战斗迷宫、日常生活和赌场迷你游戏三个部分，相当于一个体验版的程序。当然，购买了游戏的玩家也能跟这个APP实现联动，里面获得的经验值、金钱和道具全部都能继承到正式版的游戏中去。下面就为大家介绍一下这个APP的内容吧。

战斗迷宫部分





战斗迷宫《如龙 维新》的一个重要要素之一，玩家在迷宫中将要面对大量敌人的挑战，不仅能获得大量经验值，还可以取得用于强化武器的珍贵素材。迷宫中能够收集各种人物的卡牌，用这些卡牌组成卡组还能用他们的特殊技能战斗。

免费APP收录了这一部分，意味着PSV也能体验到《如龙 维新》的实际战斗系统了，在APP中获得经验值、魂球、德、道具、金钱和队员卡全部可以通过Cross Save反映到PS4、PS3版中。但是如果没买游戏的话，玩家只能挑战“野盗の洞窟”这一个迷宫(共10关)，主人公坂本龙马的等级只能升到LV20，而战斗使用的4种“型”也只能升到LV10。但是只要跟PS4版或PS3版联动，就能将家用机版的进度同步到PSV，让购买了游戏的玩家在外出的时候也能用PSV继续练级了。



▲免费APP中还可以进行强化武器哦。

日常生活部分

除了战斗之外，日常生活也是《如龙 维新》一个重要的部分，免费APP中也收录了这一部分内容，玩家可以在龙马的田舍里种菜、料理、钓鱼甚至行商，体验跟遥一起的安稳生活。获得的金钱和德能够反映到正式版中。当然，APP中只能无法离开别宅到别的地方走，也无法推进任何主线和支线剧情。而且钓鱼只能在河里钓，如果要用海鱼作料理需要跟家用机版联动。



迷你赌场

说起赌场恐怕大家都非常熟悉吧，本作的赌场要用金钱购买筹码才能赌博。游戏中收录了麻将、将棋和扑克等游戏，玩家可以利用PSV的触摸屏操作，更加便捷地游玩这些桌面游戏。赢得了筹码之后可以换回金钱，当然，这些金钱也是能反映到正式版存档中的。不仅如此，迷你赌场中的麻将、将棋等5个项目还可以通过PSN网络，跟其他玩家进行联机对战！综合了这么多要素，这个APP都可以当成一个完整的作品了。如果你对《如龙 维新》感兴趣的话，不管玩不玩得到正式版，这个APP都强烈推荐。

新作情报站 两作女性向AVG即将配信 PSN+会员可免费游玩



Otomate推出了《驯兽师与王子殿下》和《亚瑟公主》两部女性向AVG游戏，两部作品分别是移植自PS2与PSP的同名作。登陆PSV平台之后两部作品的画面都将高清化，同时在游戏里还将加入触屏要素，玩家能够通过触屏来选择选项，《驯兽师与王子殿下》里的“动物爱抚”系统也能够通过触屏来进行。除此之外两部作品的移植都将更换最新的OP和ED，不仅仅更换歌曲，影像也将焕然一新。

《驯兽师与王子殿下》和《亚瑟公主》只有下载版，分别于2014年1月29日和2月26日进行配信，实体版目前暂时没有计划发售。同时，如果玩家是PSN+的会员，那么就能够在第一时间免费玩到这两部作品。

2014业界热点全景预览

游戏文化 特别企划

特别企划 SPECIAL FEATURE

在各种大作的频繁轰炸中，玩家们总算是熬过了波澜起伏的2013年。这一年中我们既经历了智能手机雄起对家用机游戏领域的侵蚀和带来的新机遇，也体验了次世代更迭的阵痛，千呼万唤的2014年终于到来。无数曾经在梦想中才会发生的事正一件件成为现实，而科技领域的日新月异则让电子游戏这个已经不再算是新鲜的行业发生了让人惊讶的变化。种种潜移默化的改变发生在无数细节中，随着技术的提升而渗入玩家生活。如果说在去年的这个时候玩家还在期待着各种超级大作的不断引爆，现在的玩家们则更关心游戏产业会去到何方，最终定格为何种形态。

在这新一年关于游戏的种种新闻里，最让人吃惊的莫过于因为新世代主机发售而引发的抢购热潮，那些蛰伏在上个世代乃至于记忆中的玩家们出现在零售商店前，继续肯定了游戏主机的存在的意义。同时它也意味着越来越多的家庭愿意把电子游戏当成主要的娱乐方式，甚至许多科技网站都打出了“游戏产业复兴”之类的标题，充分证明了游戏产业依旧蓬勃。

游戏产业正在产生巨变，这种变化正如斗转星移和沧海桑田，巨大而无形。新的加入者，新的模式，新的计划和新的平台总能带来更多让人惊讶的体验。

于是我们每个人都把目光投向2014，内心依然充满期待。

文 周行文 编 稀饭 美编 心の永恒

第一幕：战斗才刚刚开始

微软：Xbox One钱途坎坷

出师不利

于2013年底正面相撞的PS4和Xbox One就像一对相亲相爱的兄弟，在登场之后才发现彼此好像找了同样的化妆团队。先是在相当接近的时间里召开了各自的发布会，宣布了一堆两家都支持的厂商和作品。随后在细节披露中又都不含糊地宣布了各自架构，列表详细，逐项公布，然后尴尬地发现居然在架构甚至解决方案上撞车了……好吧那咱们拼外形，然后发现在外观上竟然也差不多。痛苦捂脸之余，剩下的问题就只能是骡子是马拉出来遛遛了。遵循一贯的先行原则，Xbox One依旧先公布情报，强制捆绑Kinect One，反人类的二手游戏机制在和强制在线验证机制一度引起网络口水讨伐。习惯了单机游戏的玩家想到自己出门旅游两天，回来是机器可能已经没法玩了，便愤怒地跑到预售网站上狂刷评价，导致微软最终向消费者屈服，更改了二手游戏条款，同时也取消了必须24小时内登陆一次网络的验证机制。这方面的错误选择反倒让PS4占据了“玩家”层面的制高点，不仅宣传短片接连讽刺Xbox One“小家子气”，同时在主机性能规格上因为内存的略胜一筹也让很多玩家的关注重心转移到了PS4上。

相比PS4注重纯玩家体验的角度，Xbox One依然带着微软占据家庭娱乐终端的野心，试图以客厅为中心努力打造一个娱乐生态圈。这种设想沿袭自Xbox360时代，其价值核心依然是以微软擅长的网络服务体验为中心。但如今因为安卓系统的开放易用，云电视和云视频服务的流行，以及移动网络对传统网络的迅速侵蚀，反倒让这一理念变得有些与时代脱节。前一阵微软CEO换将，股东中就有人提出了将Bing服务和Xbox相关娱乐业务打包出售的意见，可见娱乐事业部如果想要雄起还有很长的路要走。虽然微软在随后的声明里表示Xbox业务不会出售，但这一次争论毫无疑问让人们对Xbox业务的未来产生了一点点疑虑和阴影。

服务为先

从近期内的发展来看，2014年Xbox One的组合拳策略几乎可以决定其未来的命运。首先Xbox One必须在它的主打功能“电视”上找到一个合适的平衡点，至少要协调好不同国家和地区的电视节目内容提供问题，并与内容提供商们达成一个可以共赢的协议。这本身就是一个艰苦卓绝的工作过程，如今的微软已经不是当年那个一手遮天的微软，而艰难的工作却比以往更容易让人沮丧。至少以目前的现状来看，集大成于一身的构想暂时略显虚幻，Xbox One依然要坚持好游戏的本职工作，并进一步强化网络服务的多样性。

对于一台新生主机而言，能否提供更新颖的游戏体验这一点已经很难爆出新的兴奋点了。在经历了高清、体感、触摸、Smatr Glass等几个阶段的层层递进之后，轻度玩家和核心玩家被分成了泾渭分明的两个阵营。更多的老玩家们依然坚持着画面和操作至上的理念，而Xbox One哪怕是从首发阵容上来看也不是那么纯粹。综合娱乐的想法在微软的脑海中盘亘多年，终于可



□为了增强在欧洲地区的吸引力，微软甚至为预订的Xbox One首日版增添了一张《FIFA 14》。





■首发游戏中的《崛起 罗马之子》和《丧尸围城3》各有优点，但都算不上完美。



■《极限竞速5》拥有优秀的品质，不过题材类型限制了受众群体的规模。

●本文章仅代表作者个人观点。



■重金打造的Xbox One手柄是这台主机上最大的卖点之一。

以借助强大的机能进一步实现。但对于第一时间愿意抢购游戏主机回去享受的用户们来说，游戏本身的品质依然重要。《崛起 罗马之子》和《丧尸围城3》都已经发售，前者的画面惊艳但战斗乐趣不多，后者乐趣十足但是在技术水平上还有所欠缺。《极限竞速5》则是一贯的系列中上偏高水准，但不突出。在新作的选择中，更多玩家依然只能选择大厂的跨平台大作，这种选择使得游戏主机之间的横向比较变得更加明显。同样的《刺客信条Ⅳ 黑旗》和同样的《NBA 2K14》，同质化的游戏阵容让主机之间的战斗回到了性能起底和价格比拼上。

曾经在2013年大肆吹嘘的所谓AR体验等功能对于当下的主机体验来说依然显得略过虚幻，玩家真正需要的依然是那种能够决定他们选择主机想法的游戏。经过去年年底的一番布局后Xbox One开售，如今的主打独占游戏是大名鼎鼎的《丧尸围城3》和《极限竞速5》，以及全新原创独占《崛起 罗马之子》等作品。反观多平台大作《COD幽灵》因为要为两大主机保驾护航而获得了自从《COD现代战争》以来第一次的首发低潮。未发售就引发了大面积争论的Xbox One和PS4版本《COD幽灵》画质差异也曾经让很多人不看好Xbox One。当然到最后大家都对实际游戏体验表示满意，证明了用游戏说话的硬道理依然有效。而Xbox One主打的Kinect One虽然性能依然强劲，却因为强制捆绑硬生生将Xbox One的零售价与PS4拉开了一个阶层。100美元的差价足以让不少人踌躇，但这一步艰难的决定也进一步彰显了微软占领客厅的决心。

同样的，虽然在各方面全部大幅度提升的Kinect One充满了无限可能，但Xbox One想要发挥这些可能依然需要不断努力。在这个如今已经不再单独强调“软件”而是提升到“用户体验”高度的世界里，贴心而充满了人性化的细节往往能够决定成败。偏偏这一环节又恰是微软的弱项。在新产品上，微软的用户体验一向表现一般，上两代Xbox的一幕一幕乌龙已经将这个问题暴露得很明显，甚至如今被人怨声载道的Windows 8.1也是如此。尤其是在亚洲市场，Kinect One虽然使用距离已经比前辈机型所需的空间要小，但对于缺乏宽敞房屋的国人来说仍然相当难于解决。Xbox One如果想要脱颖而出就必须摆脱这种魔咒，要知道想开始新时代，决心、能力和时间这三要素缺一不可。当初Xbox360为了开拓日本市场曾经集中一段时间推出海量的日式RPG来拉动销量，如今Xbox One则完全不可能再走上同样的一条路。新的亚洲策略在中国市场的开放之后显得更加重要，甚至可以当作是同做为主场的北美市场一样重要。微软能够拿出什么样的策略来刺激亚洲消费者？除了中文化游戏，那些网络服务应该怎样区分亚洲服和其他区服务器的内容？这些都是亟待解决也必须解决的问题。总的来说，想要彻底完成统一家庭娱乐的霸业，微软的布局毫无问题，只是所有疑问都被集中在了执行环节。从这一点上来说，大公司病患者微软绝对处在了最糟糕的时代，因为所有竞争者都在崛起，而且没有它这么多历史包袱。

有竞争才会有进步——作为玩家，我们大概也只能这样想了。

索尼：核心万岁，掌机如旧

巨人复苏

在拉斯维加斯召开的2014 CES上，平井一夫做了开幕主题讲演，在讲演中他生动地回顾了索尼自主研发之路，并试图重新唤醒大家对索尼曾经有过的美好印象——那个为了创造出让用户感动的产品而不断努力的索尼。

这样的回顾固然让大家想起以前的美好时光，但如今的索尼的确很多产品失去了往昔的灵气。用户再也看不到那种无论从功能还是工业设计上都足够让人眼前一亮的产品了。多个投资领域受挫，曾经辉煌的产品线也不再耀眼。索尼似乎正在从一个一流的创意企业慢慢沦为一个注定没有核心OS和核心技术的平庸公司。曾经高大上的索尼商标如今也不再是电器商场里被人们追逐的第一目标，电视和平板表现黯淡，手机市场举步维艰，惟独在游戏产业上索尼似乎仍充满了雄心壮志。

PS3在熬过了最初艰难的岁月之后，无论是自身游戏品质的提升，还是主对手微软的各种问题，都让索尼再次尝到了在互动娱乐领域的甜美果实。正如当年PS2肩负推广DVD的重任一样，PS3在蓝光格式普及中所起到的作用依然不可估量。索尼多年以来一直梦寐以求的单独制定标准美梦终于成真。在2014年，索尼与微软不约而同地选择了不向下兼容的主机策略，其继续享用胜利果实的用心十分明显。毕竟游戏主机的最美好岁月都是在经过了硬件几乎赔本的初期和不断提高销量的中期之后，当一台主机真正已经快要被替代的时候，往往是软件商和硬件厂商最享受的时刻。因此在未来的一年里PS3依旧会大量推出新作，就像过去的一年里一样。新老主机同台竞技已经不是第一次发生了，每一次游戏主机更新换代都是如此。这一次则因为新主机没有向下兼容功能变得更精彩。

PS4在取得了相当不俗的开局之后要如何保持优势也是索尼现在要面对的最大问题。索尼似乎也是在不断试探玩家的心理，在先发布了次世代掌机之后，2013年底发售的PS4相比Xbox One想要一次把所有工作都揽在身上的霸气，依然选择了更加谨慎也更加核心的策略。也许对索尼来说，这些不离不弃的玩家才是最宝贵的财富。首发游戏阵容里《杀戮地带 暗影坠落》成为次世代游戏中最快突破百万销量的大作，也给新一代的FPS游戏树立了画面标杆。1080p，60帧这些在PC上已经非常稀松平常的硬指标在家用主机上获得了空前的华丽画面体验。但同样被暴露的还有PS4首发阵容过于薄弱，相对于Xbox One来说，PS4的首发独占实在是太少。虽然索尼可以通过不断努力继续拓展软件阵容，但诸如《最终幻想ⅩⅤ》和《王国之心Ⅲ》等曾经独占大作的流失，使得独占游戏方面的吸引力必将大不如前。从这方面来看，PS4要做的努力依然是多方面的，初期的销量辉煌也需要看2014年后继表现能不能继承。

高瞻远瞩

从目前的情况来看，索尼想要通过强化云游戏等方面来吸引玩家，这个思路本身没什么问题。但云游戏存在着一个很大的问题就是——如果真的突破瓶颈达到了能够流畅游戏的程度，PS4就已经不是惟一可以选择的平台了。就像如今很多免费网络游戏以更廉价的方式替代了那些相对传统的电子游戏一样，PS4的云游戏是否能够真的成为独一无二的服务，进而吸引更多的玩家都是一个未知数。从目前的情况来看，索尼似乎也没有将宝彻底押在这个领域上，定制的独占核心大作依然是重头戏。可见对待这种未来的游戏方式，大家的思路都还算清醒。

另外困扰PS4的一个巨大问题就是因为代工导致的质量门。尽管大家心里都很清楚首发主机或多或少会存在一些问题，也没想到问题的严重性居然达到了这种程度。大面积的粗制滥造，无法开机等问题困扰着第一批购入PS4



■在2013年的E3上，PS4赢尽了人气。



■造型全面优化的PS4手柄使用体验完胜以往的产品。



■贫瘠的独占阵容是PS4首发时最大的遗憾，《杀戮地带 暗影坠落》虽然品质得到肯定，却独力难撑。

充满热情的玩家们。在网络媒体如此发达的时代，这种大面积的质量问题必然引起一阵舆论大波，也让索尼处境略显尴尬。在未来的2014年也希望索尼能够把好硬件关，打消玩家们的疑虑。

与此同时，掌机方面索尼也拿到了全世界仅次于任天堂的市场份额——最终PSP的销量哪怕没有NDS那么夸张，超过8000万台对于一台新生掌机来说已经算是一个天文数字了，虽然很难说这个数字我国市场到底贡献了多少，硬件上的成熟设计让PSP几乎成为了一段时间内时尚的代名词。当然谁都不会忘记PSP早期的举步维艰——完全的新掌机在游戏软件和用户基础上都是从头开始，最终蹒跚着被NDS远远甩在了身后。从这个角度来看PSV现在的局面，不难发现历史竟然惊人地相似。PSV从开局的举步维艰，到与智能手机的奋力抵抗，甚至到了现在需要通过与主机联动促进销量，不难看出索尼依然在努力重复着PSP时代的成功经验——通过相对成熟而高端的工业设计在硬件上定下一个标准，随后渐渐通过软件和口碑以及易用性等方面打动用户。被大家戏称为“吃灰机”的PSV在联动上反倒给了老竞争对手Wii U狠狠的一击，Wii U Pad的独特性被PSV一举瓦解。作为一代全新掌机，PSV几乎没有提供更新颖的操作体验给玩家，吸引力自然也就不够。但从索尼不疾不徐的节奏来看，已经在PSP战场上磨练出来经验的他们已经有足够耐心继续等待这个市场成熟，2014年PS3很多大作都有PSV版就可以看得出索尼对这部掌机依然寄予厚望。但从现状来看，PSV想要走出困境依然需要时日。


■造型优雅的PS4摄像头是索尼进军纯体感领域的重要设备。

任天堂：倾斜的天平

对任天堂来说，过去的一年简直是天堂地狱并行的日子，一方面新主机Wii U在各方面几乎完全惨败，即使日本地区的周销量在大降价之后也不过几万台，另一方面是3DS的全面大卖。截止至2014年11月11日为止，3DS、3DS XL和2DS仅在北美的销量就达到了1150万。虽然对比当年NDS的销量可能还没达到那种“人类所不能想象的速度”，依然算是在智能手机风起云涌的围剿中杀出一条血路。这台继承了其前辈血脉的掌机在放下裸眼3D卖点之后依然表现强劲，最新发表的2DS虽然有着被吐槽的奇葩造型，也不能阻止玩家购买的热情。目前3DS LL在日本的周销量依然经常保持在超过10万的头筹，加上3DS后有差不多18万的周销量。怪物级软件《口袋妖怪 X·Y》的销量已经接近400万，软件周销量排行榜的前20名里，至少有14款游戏是3DS平台，其威力可见一斑。

从软件表上可以看出，任天堂目前的大部分重点软件都集中在了3DS上，这种策略上的倾斜也跟目前的市场现状有关。作为世界上可能是最有影响力的软件商，任天堂自我输血的能力举世无双。光是2014年1月就有《星之卡比 华丽三重奏》这款第一方新作出现在3DS平台上。而宣称正在蓄势待发的《任天堂全明星大乱斗》虽然被屡次模仿，却从来没能被超越，系列新作在Wii U和3DS的双平台出现似乎非常顺理成章。

任天堂的问题依然是老问题，掌机无敌，智能手机的高速发展都压制不住。自己的软件销量也很好，只要是系列作品总有粉丝买单，游戏质量也足够稳定。这种看似非常繁荣的生态链造成了大家曾经口碑相传的“三坟”平台。任天堂2013年在美国的3DS软件销量大约有1600万左右，高销量作品几乎都是自家作品。这种现象让更多的第三方厂商对为任天堂开发作品抱观望态度。这方面表现尤为明显的是Wii U平台上，如果不能够拥有足够多的第三方软件商，Wii U的命运就和N64还有NGC一样，只能落得个自家游戏自家玩的境地。



□同样是任系主机，Wii U和3DS的表现差距实在令人感慨。


▲小小的卡比担当起了在2014年为3DS打头阵的重任。

2014年对Wii U最大的好消息可能是它的Pad手柄已经被黑客破解，可以直接运行PC串流游戏……从一款外设的角度来看，这倒是应该对销量有不错的刺激。但这种事对于一直处在破解问题风口浪尖上的任天堂来说，也充满了无奈。

第二幕：新的战场硝烟四起

新平台

有些细心的玩家大概会发现，在2013年底，NBGI悄然无声地将其作品《心灵传说R》移植到了iOS平台上。其移植以PSV版本为基础，专门为触摸屏优化了操作，并尽可能地展现了更高品质的画面。以目前的iOS设备拥有量来说，《心灵传说R》的移植让更多的粉丝在没有入手PSV的前提下重新体验了用心重制的完全版作品。更早一些时候NBGI将《偶像大师》系列三作尽入iOS平台，虽然分开卖的做派有些鸡贼，却还是受到了粉丝的追捧。

当然愿意这么干的已经不止是NBGI一家，已经被玩家们戏称为“手游大厂”的SQUARE ENIX则干脆宣布其看家作品“《勇者斗恶龙》系列”全线移植iOS，并“努力为《最终幻想》系列”在手机上打造新的品牌”。这种重心的转移意味着新平台崛起带来的冲击，也意味着许多传统的东西将随之改变。也就是在2013年即将结束的12月，《勇者斗恶龙8》以竖屏游戏的形式在iOS平台上架，并迅速占据了日文AppStore排行榜的头把交椅，游戏一改SQUARE ENIX平日的鸡贼作风，售价2800日元并且没有任何内购成分，不过掉帧情况之严重让人怀疑其游戏体验能否满足任何核心玩家的要求。

与此同时，从iOS平台上反向移植到3DS上的《智龙迷城》销量已经突破百万，



■家用机游戏“逆移植”手机已经成为了一种趋势。



■不惜改变显示方式也要把游戏塞进手机平台，SE的“良苦用心”实在令人叹为观止。

成为智能手机逆袭传统掌机的经典案例。对于游戏厂商而言，智能手机平台与生俱来的社交属性加上如今的普及率都是推动销量的重要因素。然而同样的面对巨大的手机用户市场，如何把握玩家心理创造出让人叹服的作品仍是最重要命题。在iOS和Android平台开始大量侵蚀家用机市场的同时，许多传统厂商都做出了不同程度的尝试。这当中有成功的作品，也不乏失败作。智能手机的土壤并不适合所有游戏类型，它既赋予了很多游戏新的活力，同时也对一些传统游戏说了NO。三消类，STG类和剧情冒险类游戏都焕发出新的春天，而许多要求精细操作的作品则无法给人满意的体验。这种矛盾造成了传统厂商们愿意试水而不肯过多投入的局面。当然诸如SQUARE ENIX这样的公司因为拥有众多极具号召力的品牌，只要稍加改造就足以吸引粉丝为之投入大量时间金钱。这种迅速而方便的吸金模式对任何游戏厂商来说都是一种诱惑，也使得智能手机平台上传统游戏厂商推出的内容越来越丰富。

智能手机平台的出现一方面让掌机市场大面积缩水，另一方面也使得游戏厂商不得不应对这种新型平台带来的挑战。在传统游戏－客户端网游－网页游戏－手机游戏的这个进化过程中，手机游戏的发展速度最快，竞争也最激烈。这一平台适合短平快的内容以迎合缺乏大量时间的人群，“碎片时间”的概念很长一段时间内都是手机游戏设计的核心理念。但随着越来越多用户产生对手机的依赖，碎片时间已经变成了大块大块的闲暇时间。越来越多的人依赖于移动网络、社交软件和游戏的无缝切换。在这种情况下，厂商可以通过最简单的方式迅速吸引自己的核心用户群，或是依附在成功的社交软件上共同享受已经完成用户累积的成果。这种把用户当成商品的模式在很长一段时间内还会继续，它也必将是2014年手机游戏平台竞争的主要方向。

由于当代家用游戏机对第二屏功能的引入，让不同设备之间的交互变得复杂而有趣。与此同时2014年也被科技媒体称之为穿戴设备元年，无论是Google Glass还是智能手表，各种可穿戴式的智能设备之间的互相联动已经成了热门话题，并有很多实践例子。在这方面各家公司还都在努力，缺乏底层积淀的智能设备如何与游戏体验成功交互也是重要的看点之一。但这些功能，这些新的设备又是否真的能够彻底让用户依赖它们，或是获得比之前更优质的体验，则还是要看2014年的发展。至少在这方面，我们还是可以期待一下智能设备给游戏产业带来的冲击，毕竟对于现在的用户操作和视觉层面，大家已经熟悉得毫无新鲜感了。

新模式

丰富内涵的独立游戏将越来越多通过这种形式与玩家

独立游戏一向是个容易被忽略的话题。如果不是索尼力推陈星汉的话，大概很多人都不会知道《花》，更不会有后来的《行》。独立游戏是一条孤独而艰难的路，在这条路上有无数前仆后继的从业者。从“《雨血》系列”到《去月球》和《魔女之家》，再到微软和索尼都大力扶持的个人工作室。独立游戏相对于大型商业游戏，有着不同的追求和理念。随着目前网络上众筹网站的兴起，集资模式的多样化，独立游戏的生存空间也变得比以前更加广阔。

在众筹平台上，一款《异域镇魂曲》的精神续作能够瞬间筹集400多万美元，《星际公民》的最终筹款则达到了1600万美元之巨，已经是一款3A级大作的制作费用了。借由众筹这条路，新游戏在不断推出，有良好创意和丰富内涵的独立游戏将越来越多通过这种形式与玩家见面。更重要的是，一些本因为这样那样原因失去了开发续作机会的老作品也会由此焕发新生。许多优秀的游戏制作人也纷纷前往众筹平台，召唤粉丝们投资，制作自己理想中的佳作。当然因为缺乏监管等问题，众筹平台上的游戏制作周期过长，没有严格的质量监督等缺点也显而易见。不过“借由世界上对电子游戏有爱的玩家们的资金，最终制作出自己喜爱的游戏作品”这种形式已经被大家所接受。随着国外最大的众筹网站Kickstarter参加了2013年的游戏投资者大会，可以想象2014年的众筹游戏必然会变得更加丰富，也更有创意。这些作品当中的一部分则会进化成商业版，甚至有可能成为让人铭记的系列经典。种种的无限可能正如游戏中的世界一样，丰富而绚烂。

这才是独立游戏存在的意义。



▲通过Kickstarter募款平台，稻船敬二成功让《洛克人》的精神续作《神威9号》得以进入开发程序。

第三幕：2014年的期待大作

对厂商来说，制定策略，决定未来，占领市场，或者通过性能和差异之争决定成王败寇……这些问题涉及到每年稳步增长的游戏市场，涉及到公司生存和制作人们是否能够继续延续系列，也涉及到诸位股东的分红。可面对如今可以称得上是浩瀚的游戏市场，玩家想要的东西依然简单——从一开始到现在，不过是一款好玩的游戏而已。

那些成为系列的经典游戏，那些推陈出新的原创游戏，那些让人印象深刻的特色游戏，还有那些口口相传的休闲精品。无论什么样的游戏，它的核心依然是好玩。《行》也好，《Limbo》也好，或是《FIFA 14》也好。游戏的核心价值就是要让人找到一个离开现实世界的窗口投身进去，并为之忘我。为了这一次次的远行，我们会选择期待。

所以来看看吧，2014年我们可以期待的，以及可以等待的那些佳作——



《最终幻想ＸＶ》

平台：PS4/Xbox One
类型：角色扮演
厂商：SQUARE ENIX
预定发售日：未知

仔细回忆一下，上次这款叫《最终幻想ＶＸⅢ》的游戏公布时大家还在干什么？反正第一次听到开发消息的时候很多人应该是连iPhone还没用上呢。转眼间七年时光匆匆过来，那几个角色翻来覆去的预告片大家都看腻了吧？是的，SQUARE ENIX知道你们已经看腻了，所以这次在索尼的发布会上将标题摇身一变，使之彻底成为了《最终幻想ＸＶ》。

金字招牌“《最终幻想》系列”一直以行业内精品著称，惟独在之前的《最终幻想ＸⅣ》里砸了招牌，招致恶评到回炉重做。SQUARE ENIX甚至为此还不得不特别安排了一段剧情，宣布“你们现在的这个世界毁灭啦，等着转移服务器去新世界吧”。要知道历史上尚未有过任何一个网路游戏连关闭服务器都要专门做一个CG动画的情况。SQUARE ENIX当时似乎是在用这种态度表示自己对这个系列的用心程度。随着《最终幻想ＸⅣ 王国重生》重新开服，玩家评价明显高于之前，证明有责任心是件好事。

同样的态度放在《最终幻想ＸＶ》上，这些年随着媒体的不断报道，新闻旧闻一炒再炒，大家都知道制作《最终幻想ＸＶ》的团队这几年好像没怎么闲着。现在《闪电归来 最终幻想ＸⅢ》已经发售，一系列重担终于告一段落，因此玩家们也可以尽情期待连续好多年都在期待游戏排行榜上有名的《最终幻想ＸＶ》开始化为现实了。希望它能在2015年之前发售，否则完全可以改名成《最终幻想2015》然后出在手机上，好为SE在本命平台上每年一大作铺下伏笔……



《无名英雄 再来者》

平台：PS4
类型：动作冒险
厂商：Sucker Punch
预定发售日：2014年3月21日

在PS3上大放异彩的“《无名英雄》系列”新作直接登场PS4简直是毫无意外，倒是开发进度让人比较惊讶。在CES上公开展出的画面已经达到让人惊异的程度。在PS3的《无名英雄2》故事结束7年之后，新的都市冒险从西雅图展开。围杀超能力者的困局之中，使用灰烬能力的少年Delsin Rowe将展开属于他的都市传奇。游戏的画面细节让次世代的魅力彰显无遗，不过原本预计要与PS4同步推出的游戏最终也还是迟到了几个月。主角的能力几乎就是为了凸显PS4的机能而存在，光与灰烬的效果非常抢眼。因为特殊的超能力设定，不少曾经在电影上不过是昙花一现的华丽场面在游戏中比比皆是，主角也比前两作外貌粗犷的主角柯尔帅了不少，足以吸引女性玩家的注意。



《潜龙谍影Ｖ》

平台：PS3/PS4/X360/Xbox One
类型：动作
厂商：Konami
预定发售日：2014年3月18日

在小岛秀夫又一次宣布退隐之后发表的《潜龙谍影Ｖ》本身就带着一点梦幻色彩。游戏第一支正式宣传片以相当精彩的内容征服了当时的观众。沙箱式的开放场景，真实时间流逝，多种潜入途径以及更加丰满的角色都让玩家充满了期待。新引擎带来的画面效果也极为震撼。不过不知道是不是小岛秀夫之前玩《GT赛车》是学坏了，在《潜龙谍影Ｖ 幻痛》发售之前还要先发售序章游戏《潜龙谍影Ｖ 原爆点》。这款类似于序幕性质的游戏号称有数小时长的流程，内容也十分丰富。因为游戏上市日期比较早，玩家们反倒更期待能先睹为快。在2014年春季的大作中，哪怕只是序章游戏，《潜龙谍影Ｖ 原爆点》也必然会占据一席之地。



《战国无双4》

平台：PS3/PSV
类型：动作
厂商：Koei Tecmo
预定发售日：2014年3月20日

2014年3月20日恰好是无双系列的周年纪念，《战国无双4》选择在这个日子发售更多的是看重其纪念意义。从最初PS时代的对战游戏《三国无双》再到分支出“《真·三国无双》系列”和“《战国无双》系列”。两款作品在风格上区别越来越大，《真·三国无双》追求的一骑当千爽快感和《战国无双》相对复杂的系统使得这两个系列面对的玩家人群也渐渐不同。《战国无双4》增加了若干新角色，而且依照惯例也把3DS上《战国无双 编年史》的角色都收入其中。对于现在的无双系列玩家来说，这样的改变和进化是否能让他们满意还未可知。但《真·三国无双7》的销量足以证明无双系列需要一次全新的改革了，否则三国和战国这两个系列式微几乎是注定的结果。



《监察风云》

平台：PS3/PS4/X360/Xbox One/Wii U
类型：动作冒险
厂商：Ubisoft
预计发售日：2014年春

育碧推迟了《监察风云》的发售日之后股价应声而落，由此可见无论是媒体、投资人还是玩家都对本作期待甚大。游戏讲述了在芝加哥的一名黑客惩奸除恶的故事。因为开辟了全新的玩法和系统，这个游戏很有可能成为育碧继“《刺客信条》系列”之后的又一个热门品牌。本作采用了近似于开放式的世界，游戏本身的画面效果、特效和引擎都相当重要。从目前的DEMO版本来看，《监察风云》在这三者上都做得相当成功。游戏中最大的亮点还是通过黑客手段操控现实中城市里的电子设备，以城市为战场达成目的。从这一点上来说，《监察风云》拥有了超越了一般的现实题材沙箱类游戏的概念。

在欧美游戏界，现在超过四个月的游戏延期一般已经很少出现了，尤其是在游戏制作速度超快的育碧旗下。这让人们对《监察风云》的最终成品更加期待，希望它能够成为让许多玩家顺利过渡到新世代主机上的一款佳作。



《宿命》

平台：PS3/PS4/X360/Xbox One
类型：主视角射击
厂商：Activision
预计发售日：2014年9月9日

当年 Bungie 宣布独立的时候大家就有这种隐隐的感觉，这家以 FPS 游戏著称于世的公司迟早有一天会开发出全平台的超级大作，让不仅仅是 Xbox 系列平台上的玩家享受他们的精彩作品。果然，在 2013 年大家迎来了《宿命》，从艺术概念画到具体的科幻感画面，再到全平台对应的发布，一直笼罩着神秘面纱的《宿命》从目前已经放出的情报来看依旧是一款科幻大作。在 FPS 游戏领域，虽然 Bungie 不会像那些现实系的作品一样描绘战争的残酷，却总是用它充满艺术气息的方式感动千万人。“《光环》系列”的大气磅礴和感动犹在回味，《宿命》已经把武器交于我们手中。关于未来 700 年后的世界，关于末世和仅存之城，关于神秘飞船悬浮在地球上空的奇特状况，关于抵抗外星侵略的伟大战争，离这款神作，我们尚有九个月需要等待，而 Bungie 总会用自己的实力证明这种等待一定值得。



《马里奥赛车8》

平台：Wii U
类型：竞速
厂商：Nintendo
预计发售日：2014年4月25日

任天堂永远有这么一种杀手锏，大概的作用就是在硬件销量低迷或软件青黄不接的时候发售，然后顺利带动一次热销风潮。《马里奥赛车》在游戏界的威力差不多相当于两个核弹或一个氢弹，证据就是 3DS 上的《马里奥赛车 7》目前仍徘徊在销量排行榜上，那么这一款《马里奥赛车 8》必然是为 Wii U 量身打造的救世神作。游戏增加了新的赛道和新要素，同时强化了诸多经典要素，甚至出现了可以在天花板和垂直墙壁行走的磁浮赛车。本作当然也对应 Wii U Pad 以及多种玩法，相信届时又会掀起一阵竞速狂潮。



《塞尔达无双》

平台：Wii U
类型：动作
厂商：Nintendo
预计发售日：2014年夏

公布之初引起了一阵惊讶的作品，林克这个浓眉大眼的终于也拜倒在无双魔下了。游戏开发将是任天堂与 KOE TEMCO 合作完成。从目前公布的宣传片上来看，可操作角色阵容尚未公布，但凭“《塞尔达传说》系列”的角色猜测也不会太多……游戏的动作很流畅，介于传统动作游戏和割草游戏之间，但以目前的视频来看，似乎内容不够吸引人。具体答案大概要等到夏天才能揭晓了。届时游戏将以数字和传统光盘两种形式发售。



《任天堂全明星大乱斗 U》

平台：Wii U
类型：动作
厂商：Nintendo
预计发售日：2014年4月8日

做为任天堂最有核心吸引力作品之一，《任天堂全明星大乱斗 U》光是看截图已经足够让人垂涎了。经历了数年的积淀之后，新的《任天堂全明星大乱斗 U》将有更多角色加入，甚至加入了 Wii Fit 中的瑜伽教练，在发挥到了几乎极限的 1080p 高清画面下，塞尔达公主和马里奥等角色的建模都相当丰满，令人感到赏心悦目。对于这种大乱斗型的游戏来说，“《任天堂全明星大乱斗》系列”难得地保持了一贯的制作水准和平衡度，游戏品质本身从未动摇过。在 Wii U 陷入销售低潮期间，《任天堂全明星大乱斗 U》算的上是一剂强心针，虽然未必能够真正彻底挽回硬件上的颓势，至少可以产生一个软件带动硬件的小高潮。而任天堂一直都是以这种方式不断推动着自己的硬件销量缓缓前行。这种孤独而执着的气质，也许正是任天堂的魅力之一吧。



《战国BASARA 4》

平台：PS3
类型：动作
厂商：Capcom
预定发售日：2014年1月23日

动作天尊 Capcom 的战国题材动作游戏终于也来到了第四作。包括掌机平台在内，“《战国 BASARA》系列”的前几部作品都因为流畅的动作和各种戏剧般的演出而成为玩家关注的热点，甚至拥有了一批死忠的固定粉丝。在这个“你跟我谈尊重历史我就跟你谈动作游戏手感”的年代里，《战国 BASARA》这种喧哗流的无双类游戏因为优点实在太突出了，使得玩家的拥护度也变得相当之高。这一次加入的新角色如后藤又兵卫、岛左近、柴田胜家、井伊直虎、山中鹿之介等人都是各具特色。柴田胜家更是以一改以往战国题材作品中粗鲁莽汉的刻板造型，变成了略阴柔的美少年。大概就是这种继续颠覆玩家心中战国人物形象的做法，才让本作拥有了这么高的人气度。游戏发售日在 1 月底，相信各位很快就能体验到了。



《暗黑破坏神Ⅲ 夺魂之镰》

平台：PS4/PS3/X360
类型：动作角色扮演
厂商：Blizzard
预定发售日：2014年3月25日

尽管在过去的一年半里饱受争议，尽管玩家怨声载道，尽管有这样那样的负面新闻和不停的声讨。《暗黑破坏神Ⅲ》依然毫无争议地成为了当今 PC 在线游戏中的翘楚。无论是从话题性还是从游戏本身的品质上来说，《暗黑破坏神Ⅲ》都是一流的。这款游戏的魅力体现在了它的无尽可能性和几乎无穷的可重复性上。因

为家用机版可以单机运行而无需连接服务器，更是令其成为了玩家心目中最好的版本。

在整个2013年的下半年，各种关于《暗黑破坏神Ⅲ》资料片的话题层出不穷。暴雪也以一种非常顺从民意的方式宣布了资料片《夺魂之镰》的发售日，就在PC版金币拍卖行关闭之后的一周。这毫无疑问是为了提高游戏的可玩性，也是为了让玩家更好地体验资料片的全新魅力。当然对于主机版我们依然可以抱着期待，毕竟PS4将拥有更强劲的机能，足以好好表现出游戏中整个世界的魅力。游戏将增加第五关，增加新的职业，所有角色等级提升至70，并增加全新技能。在这些基础之上，既然关闭了拍卖行，游戏的打宝模式也会增加，更多玩法让玩家有足够的动力继续重复游戏。刷刷刷的无尽地狱从3月25日开始再次开启，各位勇士们准备好大量的时间没有？



《如龙 维新》

平台：PS3/PS4
厂商：SEGA
类型：动作冒险
预定发售日：2014年2月22日

本作是"《如龙》系列"的最新作，性质和《如龙 见参》一样是外传。大家熟悉的系列角色们会齐齐打扮一番穿越时空来一场幕末时代剧表演。桐生一马或许是迄今为止现实题材游戏中年纪最大的男主角之一，却依旧宝刀未老。事实上"《如龙》系列"经过一次次的制作和强化，不仅已经拥有了一批固定的拥趸，更积累了相当多的沙箱游戏经验，所以制作组在游戏细节上呈现出更丰富更深入的特点。比如从《如龙3》到《如龙5》为止，整个系列的舞台没有扩大多少，但每一作都会进一步强化细节，增添新玩法。这样丰富的经验代入到幕末时代，必然会带给玩家不同的感受。而对于那些期待了时代剧风格很久的玩家来说，以刀剑战斗为主题的《如龙》一定会更加吸引他们。



《泰坦天降》

平台：Xbox One/X360
类型：主视角射击
厂商：Respawn
预定发售日：2014年3月11日

曾经创造了"《COD 现代战争》系列"辉煌的IW与母公司动视闹翻的大事件就像是发生在昨天，制作组核心成员离职的新闻曾让业界位置震动。当初为了"《荣誉勋章》系列"而与EA分道扬镳的这些人最终又选择回到了EA，为其打造了全新的FPS系列。《泰坦天降》的出现并不令人意外，但出人意料的是Respawn这家新公司花了足足三年时间才铸造出让人惊叹的《泰坦天降》，或许，他们的确花了太多时间与动视打官司。尽管如此，本作在2013年E3的微软发布会上公布了第一段演示之后，玩家和小伙伴们都震惊了。游戏高速流畅的战斗激烈程度远胜于以往任何一款FPS，介乎于外骨骼和机甲之间的机体设计也充满了让人兴奋的元素。本作的节奏飞快，战斗惨烈，似乎大有重新定义FPS标杆的意愿。最初传闻游戏会与Xbox One同步发售，后来随着进一步消息的释出，证实大家要在2014年的3月才能窥见其全貌。

游戏本身的品质无需置疑，在2013年它把能拿的各种展会奖项都拿光了，它注重多人游戏，甚至还在其中融合进了剧情要素。目前试玩过的玩家纷纷对其多人战斗部分赞不绝口，相信在未来一定会掀起一个更热闹的网战高潮。目前惟一的问题大概是Xbox One版本似乎比其他版本更有吸引力一些，很多玩家估计在苦恼要不要为了它更新主机。



《猎天使魔女2》

平台：Wii U
类型：动作
厂商：Platinum
预定发售日：2014年5月1日

本作是Wii U为数不多的第三方独占作品，前作引发了巨大反响，女主角贝优妮塔的夸张造型和喧哗风格几乎成为一时间的话题。这次她以短发造型登场，更是吸引眼球。本作最初宣布独占Wii U时更是造成了轩然大波，普遍被认为游戏的格调和风格都不太适合的任系主机作品却最终决定登场任天堂家用机，经过了差不多一年的话题发酵，如今本作也距离发售日越来越近了。游戏依然是以高速爽快的战斗为主要卖点，系统核心依然是闪避、反击和连续招式的组合。游戏所包含的世界将进一步扩大，通过Wii U的机能尽可能表现更绚烂的魔幻风格。神谷英树做为监制参与了剧本的制定，所以本作品质上应该值得放心。现在惟一让人担心的是本作的销量在Wii U上是否会尽如人意，毕竟以Wii U现在的普及量来看，想要《猎天使魔女2》取得佳绩还是有一定难度的。

特别奉献：游戏主机，终于可以大声说爱你

喜讯突现

截止到12月底为止，有关机构通过各方面调查和取样统计，最终得出结论：中国人去年在电子游戏上的消费差不多是834亿人民币。也就是差不多140亿美元。这个数字很壮观，华丽中带着一丝悲哀。因为一直到2014年1月为止，中国的玩家其实并没有任何一款属于他们的行货主机，也没有真正属于中国地区发售的家用机游戏软件。

当然在这开年之际也有好消息，去年公布的上海自贸区设立新闻曾经让人们猜测，中国的游戏机禁令是否终于能够解封。而随着后来自贸区细则的不断披露，在惊疑和等待中，这个消息终于被确认。上海自贸区的出现打破了十三年关于电子游戏的禁令，也让行货游戏主机进入国内成为可能。随着这一消息的爆出，任天堂股票甚至一度飙升。对比如今在次世代战争中表现孱弱的Wii U销量，委实是一种莫名喜感的讽刺。



▲多年来国内玩家玩上属于自己的行货主机的美梦是否能够终于成真？

剖析

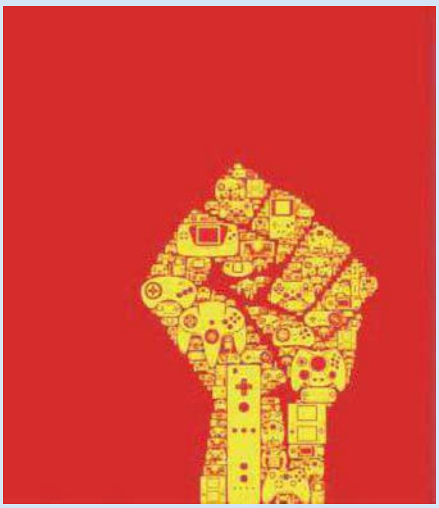
从中国玩家的角度来说，如果认真地把这个问题重新审视一遍的话，就不难发现，自贸区的出现既然让行货主机的制造和销售成为可能，那么很有可能会改写整个游戏产业的格局。

从全世界角度来说，游戏市场尤其是家用游戏机市场正在趋于饱和的状态下，如今世界上最大的消费市场终于坚冰初破，其所代表的意义显然更加重大。这个巨大且具备了一定消费能力的市场几乎可以看做是传统家用机行业重要的新增长点。如今无论任何国家和企业都无法忽略中国的巨大商机。不过好莱坞电影为了迎合中国的审查制度一再更改剧本甚至生硬地插入华裔演员戏份。电子游戏为了配合审查顺利进入中国市场，是否也会做出同样的举动呢？很多人拭目以待，很多人并不乐观。



▲PS4的亚洲地区的发售日甚至早于日本地区，我国对于家用机的消费能力看来早已得到了游戏界的承认。

当然在这之前，其实中国游戏厂商已经拥有了足够的实力跟全世界叫板——可以不谈游戏品质，但可以谈游戏数量；可以不谈玩家口碑，但可以谈游戏收益。腾讯收购 Epic 的 48% 股份，一方面是为了技术革新，一方面也是拓展海外市场。而同时完美时空闪电般收购了国内几乎所有主机类的游戏论坛和网站，彰显了其入侵家用游戏机领域的野心。百事通和微软的合作也是箭在弦上蓄势待发。更有甚者如华为，干脆直接公布了自己的游戏主机。作为世界上最赚钱的游戏厂商，中国这些游戏领域的商家虽然在一条只能允许网游存在的畸形路上走了很久，目光依然精准——只要政策上允许，那么家用游戏机依然拥有其独一无二的魅力。


▲多年来国内玩家玩上属于自己的行货主机的美梦是否能够终于成真？

游戏机禁令的解除最直接的受益者当属任天堂，在中国通过神游布局多年终于等到了这一天，任天堂的全年龄游戏策略又十分适合中国的审查制度，因此在消息一出之际任天堂股价大涨。几乎所有投资人都看好任天堂未来在中国地区的作为。

当然对于中国游戏产业来说，游戏主机解禁也意味着另外一件事：我们的媒体终于可以直接与这个产业链挂钩了。多年来只能观测遥望海外游戏产业动向的无奈终成过去，虽然路还很长，困难还很多，但至少已经开始有了希望。

结论

从另一个角度来看，对游戏主机解禁也不能过于乐观。中国这个市场虽然在广泛意义上与游戏主机脱节已经有十三年之久，实际上在资讯和内容上仍是与国际接轨的。如果游戏主机解禁就像当年 PS2 中国行货一样，通过地域和审查的双重限制只提供特定内容，它依然不具备核心竞争力和吸引力。就像看惯了世界级大片的观众们未必会愿意掏钱给国产电影一样，玩家有权力用自己的消费作出选择。

相对于其他国家来说，中国的游戏市场有其独特性，网游的代理模式也许会被引用到游戏主机产业上，通过代理和合作生产中国地区的定制主机。虽然这样“有中国特色”会让自由惯了的玩家觉得略憋屈，但想到能够有真正的产业链与之相配，中国的游戏主机行业也许会由此衍生出更多更丰富的作品、媒体和网站。对于当下的环境来说也是一件好事。

也许现实没有那么美好，也许还需要很长的时间很久的路。但无论如何这一天已经来了，未来再长再远也就在眼前，这就已经是很好的事了。

总结：仍是内容为王的战争

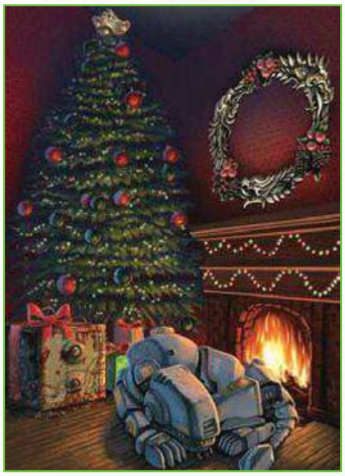
也就是在 2014 年刚开始的第一周，CES 展上微软宣布其 Xbox One 销量超过了 300 万台，而恰好也是同一时间，索尼对外宣布 PS4 完成了 420 万台的出货，新世代的战争看上去才刚刚开始，但这一次的主战场却不仅仅是在游戏主机霸占的电视机前。游戏与电影领域开始无限融合，电子游戏的无孔不入，这个新兴产业在走过了最辉煌的十几年后，几乎已经成了人们生活中的一部分。哪怕是再多人选择唱衰传统游戏机的存在，人们对新主机的热情依然戳破了这种可笑的预言。电子游戏产业没有进入寒冬，相反它仍以更广泛的形式活跃着。即使是新一代主机都采用了 X86 架构便于电脑移植，即使新一代的主机在性能上也许无法和最强悍的 PC 抗衡。对于玩家来说，易用的游戏主机，充满魅力的游戏，仍是他们兴致勃勃的重点。

于是其实不管技术怎样进步，现在依然和以前的时代一样，游戏厂商之间的战斗还是要回到内容上。如何推出让人喜爱的，拥有独特魅力的游戏永远是核心所在。那些充满梦想的游戏是才是最让人期待的存在，就像一个梦结束了还有一个新的梦一样。永无止境，无论 2014 还是更远的未来。

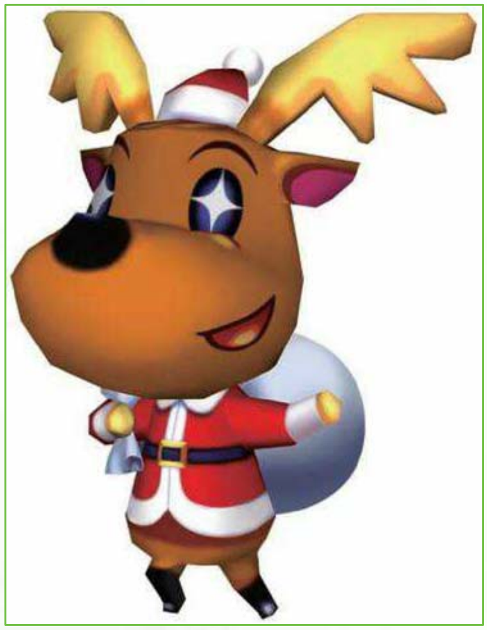
秘密花园

又到了一年一度的春节合刊了，自然也少不了固定栏目"秘密花园"。每到过年时，各大游戏厂商和游戏品牌都会放出相关的新年贺图，这次的"秘密花园"就由小编们精选其中的十余幅贺图与玩家们共享～





Bethesda 的这张新年贺图透露了2014 年他们即将发售的作品，右下角的机械狗来自《重返德军总部 新秩序》，左侧的保险柜来自《恶灵附身》，壁炉上的花环象征着《上古卷轴 Online》。但很可惜，我们并没有在贺图上看到任何关于《辐射》新作的蛛丝马迹。



可爱的艾露猫也来送上贺图啦！吃一记闷钟吧哈哈哈哈哈！

BandaiNamco 的这张贺图有点偷懒，是直接拿《吃豆人的可怕冒险》WiiU 版封面图改成的，不过在制作祝贺标语时还是略下了一番小心思，将 2014 的"0"做成了吃豆人的模样。



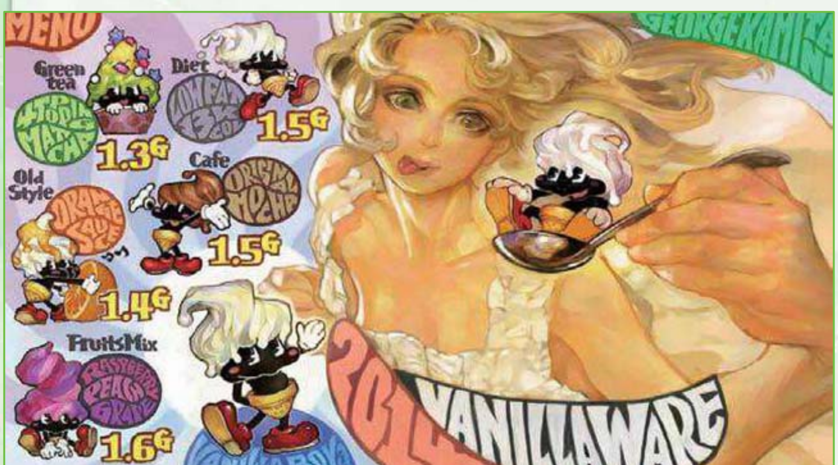
来自以格斗游戏而闻名的游戏公司 Arc System Works 的贺图，在贺图中可以见到该公司旗下人气格斗游戏中当红角色们身穿和服的身影。这幅贺图是由《XBLAZE CODE：EMBRYO》的原画师樋口このみ创作的。

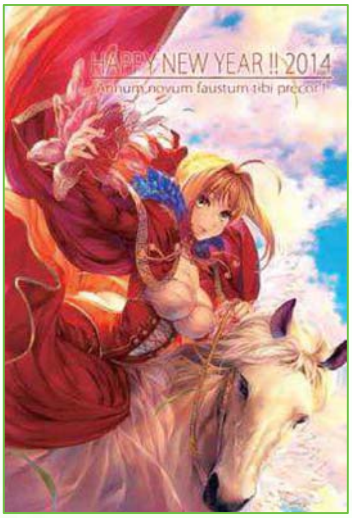


香草社 2014 年官网的新版头，乍看之下似乎是与他家的游戏没有任何关系。画面上的黑色小人就是该社的吉祥物——香草冰淇淋，右侧这位金发的姑娘正打算好好享用一番冰淇淋的甜美。希望在新的一年，我们也能继续品尝到香草社为玩家们带来的美味甜品。



来自于《最终幻想XIV 重生之境》的一张图，但并非是贺图，而是新年期间的一场活动的宣传图，不过因为这幅画作给人的感觉非常像中国过春节时会贴的门神图，所以也收录到本期的"秘密花园"中。仔细观察会发现，左边的妹子戴着陆行鸟的头盔，而右边的妹子则戴着马头。





一向以拖延症而著称的 TYPE–MOON 在今年的贺图上倒是很是勤勉，居然请人画了一张尼禄的新图，身穿红色盔甲的尼禄乘坐在一匹白色骏马的身上，不但养眼而且非常应景。



既然是马年，当然要让赤兔马做主角！而且还是难得一见的“素颜”版哦！看这 PIKAPIKA 的毛发，一定是用了力士洗发乳吧！

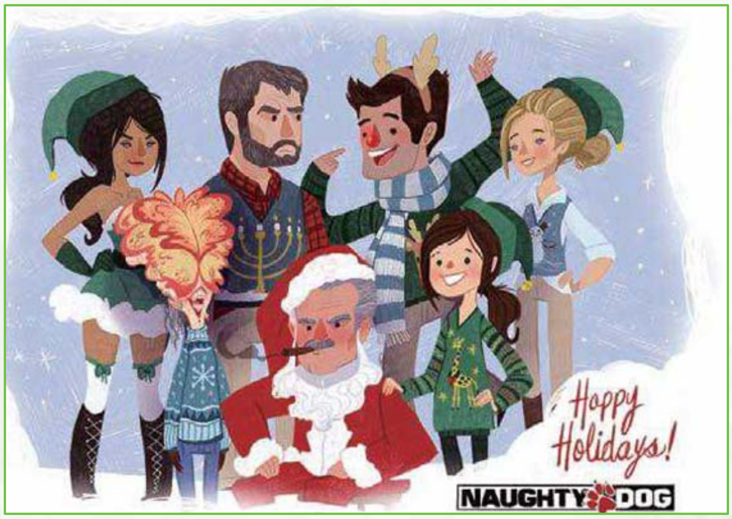


来自 Team Ninja 的贺图，图上的角色是《忍者龙剑传 Z》的新角色 Miss Monday。这位姑娘是世界知名大企业“铁工厂企业”的科学家，同时负责改造刃身体的工作。

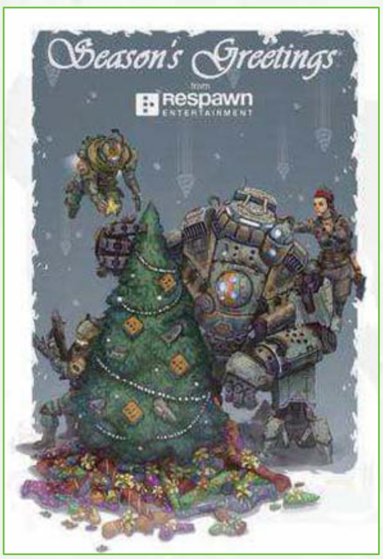


KoeiTecmo 的贺图也有点图省事的意味，不过在贺图旁边特别写出了“2014 年是《战国无双》系列发售 10 周年，以及‘新罗曼史’系列发售 20 周年”，这也就意味着，这两个系列的玩家们在 2014 年恐怕要不可避免地出血一把了。

顽皮狗的贺图采用了卡通的风格，寻声者看上去似乎可爱了不少呢。



重生工作室的《泰坦天降》被誉为是次世代最强 FPS，叫人如何不去期待呢？顺便一提，在圣诞树下面的礼物从外包装来看，恐怕都是枪械呀，这样真的没问题吗？笑。





来自 SE 旗下人气网游《最终幻想 XⅣ 重生之境》的贺图，因为日本采用的是和中国一样的生肖计年，在贺图上可以看到一匹象征马年的独角兽，两边还能看到莫古力、陆行鸟等“《FF》系列”经典角色。



PS4 的首发下载游戏《光电战机》正是 Housemarque 的作品，今年的圣诞 + 新年贺图自然要以《光电战机》为主题，场地内的建筑被设计成了圣诞树的模样，是不是很有趣呢？

指间方圆 ★MOBILE LAND★

近几年，音乐游戏在家用机平台几乎可以说是全面衰退，顶多是在掌机平台上偶尔露个脸。不过在 2013 年，借助于移动平台的蓬勃发展和触摸屏的可塑性，让音乐游戏在街机以外的领域又迎来了全面的复苏。不仅像 Konami、Namco 以及韩国方面的诸多音游厂商都动作频频，就连原本和音乐游戏完全不搭边的 Capcom 也来赶了趟热闹。而来自宝岛台湾的 Rayark 今年除了为《Cytus》追加了多个曲包，还带来了全新的《Deemo》，本期也有关于他们的访谈。鉴于移动平台上音乐游戏如此百花齐放的盛况，这次的指尖方圆便为各位玩家搜罗其中那些值得一玩的作品。虽说有些游戏只在特定区域上架，不过如果肯花点功夫其实想体验到的话并不困难。既然有更好的选择，又何必图方便去玩《节操大师》这种毫无节操的游戏呢？

文 哪尼 美编 NINA

移动平台音游盛会

Konami篇

jubeat plus

jubeat plus	Konami	音乐
iOS jubeat plus		日服
已配信	本体免费、歌曲收费	

作为近年来 Konami 旗下音乐街机的明星系列，相信即便是不玩音乐游戏的玩家也都听过 jubeat 的鼎鼎大名。jubeat 以混音用的打击垫为原型进行开发，十六个透明方格带来了与众不同的游戏体验，简单爽快而且容易上上手。iOS 平台的 jubeat plus 可以说是除了街机外能够得到较好体验的版本，目前仅在日服提供。国服上有名为“jukebeat”的欧美向版本，曲目阵容比起 jubeat plus 要逊色不少。



jubeat plus 本身免费提供，默认有三首曲目，其他则需要购买。每个曲包含 4 首歌，价格为 500 日元。选曲上与街机版有所区分，比如引入了更多 Vocaloid 及 ACG 曲目等，当然原创曲目也有持续追加，比如最新的街机版 jubeat Saucer 中的曲目目前一共收录了 92 首，总曲目则达到了 700 余首，让玩家除了可以用于练习街机谱面外，亦能从中获得有别于街机的乐趣。

在游戏更新至 3.0 版本后，Konami 还引入了自制谱面的功能，为其增添了演奏之外的全新乐趣。

Reflec Beat+

Reflec Beat+	Konami	音乐
iOS Reflec Beat+		日服
已配信	本体免费、歌曲收费	

和 jubeat 一样，Reflec Beat 也是 Konami 近几年重点推广的一款新感觉音乐游戏。演奏模式以弹珠的方式进行呈现，强调对战的理念也是其一大特色。由于街机本身采用的便是全触摸屏的设计，因此移植至 iOS 平台后，除了屏幕缩小之外体验上基本没有太大区别，甚至还支持双人在同一台机器上进行对战。曲目方面比起 jubeat plus 要少一些，不过也超过了 500 首，收费方式依然是 500 日元一个曲包。需要注意的是，本作在国服上的版本与日服版本有较大区别，不仅歌曲少而且版本旧，因此并不推荐。



鉴于 Reflec Beat 的机台在国内远不如 jubeat 普及，有些城市甚至难觅踪迹，因此 Reflec Beat+ 相信是喜欢这款作品的玩家最好的选择。

Popn Rhythmin

Popn Rhythmin	Konami	音乐
iOS ポップン リズミン		日服
已配信	本体免费、歌曲收费	

眼看着诸多后辈们在移动平台上混得风生水起，作为前辈的《Popn Music（流行音乐）》自然也不能落后，于是在 2013 年 Konami 也将这一系列带到了 iOS 平台上，不过由于游戏方式有了较大的改变，因此并未直接以 Popn music 命名，而是改为了 Popn Rhythmin。本作不再是传统的下落式，而是更符合触摸屏的点触式，以不同方向靠拢的两个音符为判定，乐趣与难度兼备。
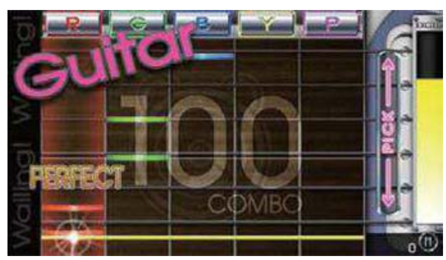


系列经典的走地图模式在本作中也依然存在，通过这一模式玩家可以解锁壁纸及一些歌曲，当然可供解锁的曲目数量十分有限，所以还是老老实实地去曲目商店中购买吧。目前曲目阵容已经颇具规模，除了有像《防人恋歌》等系列的经典曲目外，流行乐和 Vocaloid 曲目也有不少，相信能够符合大多数玩家的口味。

GITADORA

GITADORA	Konami	音乐
iOS/And GITADORA		日服
已配信	本体免费、歌曲收费	

本作原来只是作为街机版的联动程序推出，不过在遭到众多恶评之后，Konami 开始逐步将其打造为一款完整的音乐游戏，并提供了许多免费曲目供玩家游玩。



和街机版一样，玩家在游戏中可以选择吉他、贝斯或是架子鼓进行演奏。使用吉他或贝斯演奏时，玩家需要以持乐器的姿势进行演奏，左手对应按键，右手则通过滑动触摸屏的方式模拟拨弦，代入感十足！不过游戏整体界面还显得比较简陋，体验也不够流畅。

劲舞革命S+

劲舞革命+	Konami	音乐
iOS	Dnace Dance Revolution+	日服
	已配信	本体免费、歌曲收费

《劲舞革命》作为一代经典的跳舞机，虽说日本本土仍在更新，不过在海外市场的影响力已经大不如前了，想要在国内再得最新的机台也并不容易，主要制作人NAOKI更是已经跳槽Capcom。而这里就暂时不对Konami的策略展开讨论了，如果你仍然怀念这款游戏，那不妨到日服下载《劲舞革命S+》，虽说游戏本身已经许久没有更新，不过几百首的曲目倒也够玩上好一阵子。只是玩归玩，动动手指就行了，可别把设备真的放在脚下踩。没判定事小，踩坏机器可就不值得了。



NBGI篇

太鼓达人plus

太鼓达人plus	NBGI	音乐
iOS	太鼓の达人プラス	日服
	已配信	本体免费、歌曲收费

NBGI在iOS平台上推出过多款《太鼓达人》的游戏，不过做得最用心的就要属这款《太鼓达人plus》了。游戏到目前为止推出的歌曲已经超过200多首，并已经开始根据曲目分类，可玩性上并不比家用机作品差。而去年年底NBGI还为它推出了一款专用蓝牙鼓面，随时随地享受纯正的“咚咚咚”不再是梦想。



偶像大师 闪耀祭典

偶像大师 闪耀祭典	NBGI	音乐
iOS	アイドルマスターシャイニーフェスタ	日服
	已配信	每款5400日元

PSP平台上《偶像大师 闪耀祭典》的完全移植版本，除了将按键操作改为触屏以及画面升级为高清之外，基本上没有任何变化。游戏依然分为三个版本进行贩售，每个版本的售价高达5400日元，瞄准的用户群显然是系列的真饭。而真饭往往已经买过PSP上的三个版本了，此时再入一次那简直堪称真饭中的真饭，游戏的素质倒是不差，不过对普通玩家而言购买的门槛确实高了点。另外需要注意的是，每个版本下载时的容量为2.7G，而有一些歌曲是需要在游戏内进行下载的，因此其实总容量达到了3.5G，三个版本一下就占去了10G的空间，果然是真正的高帅富游戏。



Rayark篇

Cytus

Cytus	Rayark	音乐
iOS/And	Cytus	国服
	已配信	人民币12元

作为Rayark在移动平台上的成名之作，《Cytus》发展至今已经从一款小品级的音乐游戏成长为了各方面素质都颇为出众的大作，极具艺术感的插画和精美的游戏界面都令人爱不释手，90余首原创曲目中不乏佳作，M2U等知名日韩作曲家均有为其创作独占曲目。垂直扫线式的游戏方式在众多音乐游戏中独树一帜，称其为目前华人音乐游戏界最出色的作品一点都不为过。

12元购买之后玩家就可以体验到大部分的曲目，虽然游戏中含有内购曲包，不过由于“百万下载计划”的存在，游戏每更新一次就会增加一个免费曲包，因此只要玩家愿意等，倒也不需要内购。但花点钱第一时间体验到优秀的新曲目，也算是对开发团队的支持，何乐而不为呢?



Deemo

Deemo	Rayark	音乐
iOS/And	Deemo	国服
	已配信	人民币12元

《Deemo》是继《Cytus》之后，Rayark在移动平台上推出的第二款音乐游戏。和《Cytus》一样，本作依然充满了Rayark强烈的艺术风格，它为每首曲目都搭配了精美的手绘插画，让玩家可以从中窥探到歌曲背后所隐藏的故事。以剧情流程作为主线推进的方式是《Deemo》相较于其他音乐游戏最大的不同，游戏讲诉了孤独的黑影弹奏钢琴帮助小女孩返回原来世界的故事，纵然没有文字、没有语言，但借由音乐这种心灵之声，我们亦可以从简单的铅绘CG中感受到强烈的情感。

《Deemo》采用的系统是较为传统的下落式，但却与一般的下落式音游有诸多不同之处。首先游戏并未明确划分音符轨道，而是根据曲目的不同随意变化。另外音符判定方面取消了长按的设定，左右滑动的操作也较为宽松，手速够快的话甚至可以用连续点击替代滑动。这种落点不定的方式赋予了游戏很强的演奏感，仿佛真的在弹奏钢琴一般。



Capcom篇

交错节拍

交错节拍	Capcom	音乐
iOS	CROSS×BEATS	日服
	已配信	本体免费、道具收费

《CROSS×BEATS》称得上是Capcom的第一款正统音乐游戏，它不仅从Konami挖来了“《劲舞革命》系列”的元老级人物NAOKI进行游戏的开发，并且还请来了Tatsh、SIMON等知名音乐人或是歌手为游戏创作音乐，阵容

相当华丽。而这款以“INNOVATION（革新、进化）”为概念的音乐游戏，首先是在游戏方式上进行了革新，画面中会有光之箭来回穿梭，而玩家要在键头交错的一瞬间，进行轻触、长按或者滑动的操作，新颖的判定方式或许会让很多玩家初上手时感到不适应，不过一旦熟悉后便会体验到别样的爽快感。革新的另一方面体现在游戏十分注重社交元素，与大部分音乐游戏贩卖歌曲的形式不同，本作采用的是“解锁挑战”系统，想要开启新的歌曲需要通过演奏来累积“解锁计量槽”并完成挑战任务，之后集齐“封面碎片”便可以开启新曲目。当然演奏不是免费的，每次都要消费一定数量的音乐点券，选择的难度越高则消耗的点卷就越多。点卷消耗后会随着时间缓慢回复，也可以通过挑战以及系统赠送获得，当然想要玩得尽兴的话还是老老实实地花钱买点卷吧。由于游戏采用了完全在线的设定，因此官方也经常会推出各种线上活动供玩家们挑战，比起独自一人闭门造车，线上挑战显然更具参与感。



音乐战队



音乐战队	Capcom	音乐
iOS	オトレンジャ−	日服
已配信	本体免费、道具收费	



严格来说，本作并不是一款纯粹的音乐游戏，非要给个形容的话，你可以把它理解为《智龙迷城》音游版。在游戏中，玩家可以像《智龙迷城》那样组建自己的队伍，并且不同角色拥有各自的属性，通过与敌人的对战，我们可以获得新的战队成员，亦可以进行合体强化等。而特别之处在于，游戏是通过类似打碟的方式来累积攻击力，玩家必须跟随节奏完成判定才能得到有效输出，颇具创意。正如游戏的标题——《音乐战队》，本作收录的歌曲大多节奏感十足且十分热血，官方还请来了 Golden Bomber（金爆乐队）为游戏代言，对于喜欢音游的玩家而言是一款相当不错的休闲佳作。

Square Enix篇

最终幻想 剧场节拍



最终幻想 剧场节拍	Square Enix	音乐
iOS	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	国服
已配信	本体免费、内购收费	

3DS 平台《最终幻想 剧场节拍》的移植版，比起原版可怜的分辨率，把本作当成“高清重制版”来看其实也没有太大的问题。由于没有双屏的设定，谱面和操作区域都集中在了一个屏幕上，因此用手机这样的小屏幕游玩时多少会因为手指的遮挡而造成些许不便。本作虽然是免费下载的，不过 SE 从来就不是什么省油的灯，大部分的曲目都需要在游戏内购买，算上角色 DLC 等等，加起来的价格甚至比原版游戏还要高出不少。



交响乐团



交响乐团	Square Enix	音乐
iOS	Symphonica	国服
已配信	本体免费、章节收费	

这是一款结合了文字冒险与音乐演奏的作品。在游戏中，玩家所办扮演的天才指挥家 Einsatz 为了帮助濒临解散的乐团 Fayharmonic 重获新生，从而展开了追求梦想的旅程。游戏的剧情部分与演奏部分相互交错，在剧情部分我们可以欣赏到精美的立绘及角色语音，而演奏部分则以点触和滑动的方式模拟出挥舞指挥棒的感觉，带领乐队奏响优美的旋律。

游戏收录了众多古典乐曲，玩家可以亲手演绎贝多芬、巴赫、莫扎特等音乐大师的近 50 部经典之作。另外本作的剧情部分共有十二个章节，前三章免费，其余章节则需要花 98 元才能解锁。



SEGA篇

节奏怪盗R Premium live



节奏怪盗R Premium live	SEGA	音乐
iOS	リズム怪盗R プレミアムライブ	日服
已配信	400日元	

本作是 3DS 平台上《节奏怪盗 R：拿破仑的遗产》的移植版，并针对手机平台的特性做了相应的修改，尤其强化了社交元素，让原本只有单机体验的游戏变为一款充满线上元素的作品。

在游戏中，玩家每次挑战任务时都可以邀请一名好友进行组队，以此来提高队伍整体的 HP 值及恢复力，共同挑战成功后还可以获得友情点数用于抽取队伍角色。是的，不要以为 400 日元的售价是 SEGA 良心发现，因为“抽卡模式”才是游戏的重点。玩家若想要操作主角挑战音乐游戏，则必须先用三名游戏角色的头像卡组成“支援队伍”，才能开始冒险，不同的角色头像卡组合则决定了“支援队伍”的 HP 值、回复力以级消耗值等。想要入手强力的头像卡？光靠友情点数可不行，真金白银是少不了的。



GO DANCE



GO DANCE	SEGA	音乐
iOS	GO DANCE	日服
已配信	200日元	

SEGA 音乐游戏做得挺一般，但各种奇思妙想倒是层出不穷。估摸着是看到 Konami 的体感舞蹈游戏《舞蹈进化》反响不错，于是便想着先在

移动平台上试试水。《GO DANCE》通过 iOS 设备的前置摄像头来捕捉动作，玩家需要站在一定的距离外跟随画面中的舞者摆出相近的 POSE 完成判定，概念上倒是和《舞蹈进化》有点相近。可惜移动设备前置摄像头与



Kinect 完全不是一个等级的产物，精度很差不说，就算用平板设备游玩屏幕也依然显得太小。而游戏目前提供的曲目也少得可怜，就当做是新鲜玩意儿尝尝鲜吧，不必太过较真。

NEOWIZ篇

音速出击

音速出击	NEOWIZ	音乐
iOS/And	Tap Sonic	国服
	已配信	本体免费、歌曲道具收费

本作是 NEOWIZ 收购 Pentavision 后推出的下落式音乐游戏，拥有十分强大的曲目阵容，包含了当红的流行乐、古典乐以及“《DJMAX》系列”的歌曲等等，最高 6 键的传奇难度也充满了挑战性，可谓是移动平台上一代经典之作。在游戏中玩家可以每次花少量的游戏币进行演奏，或是以较高的价格将歌曲买断后无限畅玩。不过似乎是由于运营不利，目前除了韩服以外其他区域的版本均已不再更新，服务器维护也已经停止。如果你曾在游戏中进行充值且还有余额的话，那么现在基本上可以免费畅玩所有的歌曲，并不会消耗任何的游戏币。虽然从某种意义上来说这个状况相当不错，不过也因为更新停滞导致游戏无法在 iOS7 及之后的新系统上运行。



音速出击 闪耀之星

音速出击 闪耀之星	NEOWIZ	音乐
iOS/And	Tapsonic RingStar	韩服
	已配信	本体免费、歌曲道具收费

由 NEOWIZ 旗下的另一个团队 BEX Team 开发的作品，游戏借鉴了《应援团》的谱面表现方式，并作了一些独有的改动，让演奏的操作变得更为直观。游戏以韩国流行乐为主，并收录了少量 DJMAX 的曲目，玩家需要通过演奏帮助自己选择的偶像不断成长。本作原本由 Pmang 代理，不过现在代理商则变为了 Kakao，因此需要有 Kakao 账号方能游玩。更换代理后游戏的曲目数量有所减少，尤其体现在 DJMAX 系列的曲目上，不过玩家倒是可以花 4.99 美元将唯一的



DJMAX 曲包买下来，包括了《Lover》、《Luv Flow》、《Squeeze》、《sO mUCH iN lUV》、《Comic Fantastic Lovesong DINY》这 5 首歌。游戏的谱面和手感其实都相当不错，如果后续曲目的更新能跟上那么可玩性也将更上一层楼。

DJMAX Ray

DJMAX Ray	NEOWIZ	音乐
iOS/And	DJMAX Ray	港服/美服/韩服
	已配信	本体免费、歌曲道具收费



“《DJMAX》系列”在移动平台上的第一作，虽说和《Tapsonic》的游戏方式有些类似，不过由 Pentavision 亲自打造的本作血统绝对要纯正许多。游戏收录的全部都是 DJMAX 的曲目，而且加入了 Key 音设定，帧数也有显著提高，整体感觉非常流畅。目前游戏内有 10 首歌曲可以免费游玩，想要买全其余歌曲的话大概需要 250 元人民币左右，因为可以离线游玩所以其实性价比颇高，有购买意向的玩家推荐选择港服或美服，因为本作并未在国服上推出，而在港服或美服上充值相对方便一些。

DJMAX TECHNIKA Q

DJMAX TECHNIKA Q	NEOWIZ	音乐
iOS/And	DJMAX TECHNIKA Q	韩服
	已配信	本体免费、歌曲道具收费

在玩家的热烈期盼下，“《DJMAX TECHNIKA》系列”终于在 2013 年登陆移动平台。本作的完成度极高，不仅保留了背景动画和 Key 音，而且体验十分流畅，丝毫没有因为是移动平台版本而有所妥协。不过与街机版不同，《Q》只提供了最高 3 线的谱面难度，相比同样只是三线难度的 PSV 版《DMTT》谱面上也略有变化。曲目方面，许多系列的经典作品均有收录，除了免费提供的 7 首歌曲外，其他的均要另外购买，目前可供购买的歌曲有 80 首，以组合优惠的方式购入的话大概需要 450 元左右，价格不菲。不过只要玩家通过了每十级的升级任务，或是细心留意每周的挑战任务，那么便可以获得不少游戏币用于买歌，倒也能体验到相当丰富的内容。



需要注意的是，本作并非由 NEOWIZ 独立运营，而是基于韩国的 kakao 平台，并只在韩服提供下载，想要游玩的话则必须有 Kakao 账号才行。

Other

劲乐团 U

劲乐团 U	MOMO	音乐
iOS/And	O2Jam U	国服
	已配信	本体免费、歌曲道具收费



《O2Jam（劲乐团）》相信是很多玩家在 PC 平台上玩得最多的音乐游戏，爽快感十足的操作和庞大的曲目阵容令人颇为难忘，不过随着国服与韩服的相继关闭，玩家更多的只是用单机版怀旧一番。不过这一经典之作在移动领域的风潮中并未落伍，《劲乐团 U》以绚丽的画面和众多经典曲目让曾经的玩家

重新找回了阵地，游戏提供了双线、四线和五线三种谱面形式，并且对应联网分数实时上传，玩家可以与世界各地的高手们一较高下。而 iOS 版与 Android 版的账号数据是共通的，非常方便。

O2Jam Shoot

O2Jam Shoot	MOMO	音乐
iOS/And	O2Jam Shoot	国服
已配信	人民币12元	



《劲乐团 U》的衍生作品，曲目方面比起《劲乐团 U》要少很多，游戏方式上也大相径庭，不再采用下落式，而是当沿轨道下落的圆点与画面下方的盘面中心相重合时，以轻触或长按的方式为判定，遇上红色的特殊圆点时还要瞄准画面上方的中心处以滑动的方式将其发射出去，命中后才算完成判定。总体上来说是一款颇有意思的小品级作品，适合喜欢《劲乐团》的玩家。

节奏过山车 Zero

节奏过山车 Zero	TAITO	音乐
iOS	Groove Coaster Zero	国服
已配信	本体免费、歌曲收费	



TAITO 虽说也是一家老牌的街机游戏开发商，不过它与音乐游戏的交集并不算多。经过前作《节奏过山车（Groove Coaster)》的积累，续作在各方面都显得很成熟，尤其是在曲目的提供上非常值得赞赏，涵盖了欧美日本以及不少 Vocaloid 曲目。游戏的操作很简单，只要单手就能完成所有的判定动作，而游戏巧妙的用背景动画营造出强烈的速度感，虽说是由简单的矢量构成，但光影效果一点都不含糊，判定点仿佛是穿梭在光之轨道上的过山车一般，画面中的元素还会根据歌曲的不同而发生相应的变化。

Osu!Stream

Osu!Stream	Dean Herbert	音乐
iOS	Osu!Stream	国服
已配信	本体免费、歌曲收费	



看到游戏的名字想必大家已经明白本作是一款基于《应援团》玩法的作品，不过与单纯的模拟器不同，本作在操作上有自己的独特之处，最大的改变是加入了双手同时押的操作，也使得难度方面有所提升。作为一个同人作品，游戏在操作体验上已经做得相当不错，甚至还对应全球排名系统等，唯一比较遗憾的就是曲目偏少而且不支持普通《Osu》游戏的谱面格式。而最近这款游戏在 App Store 下架了，具体原因不明，不过之前也曾有过暂时下架的情况，感兴趣的玩家不妨耐心等等。

旋律控制2

旋律控制2	Daikon Media AB	音乐
iOS	Rhythm Control 2	国服
已配信	本体免费、歌曲收费	



一款相当不错的原创音乐游戏，虽然是由瑞典开发商制作，但游戏从内至外透着浓厚的日系风格，清新可爱又透露着几分时尚感。曲目方面提供了不少欧美及日系的原创作品，游戏方式上与 jubeat 略有相似之处，画面中有六个固定的打击点，玩家则要以外围光圈与打击点相重合的一瞬间为判定，根据提示进行点击或长按的操作，游戏中连点的节奏是以不同颜色的光圈为提示，初上手时需要多多适应才行。游戏在 2013 年 6 月份改为免费下载，玩家即使不内购也能体验到不少曲目。

Groove Catch

Groove Catch	WG Publishing	音乐
iOS	Groove Catch	国服
已配信	人民币18元	



日厂出品的《Groove Catch》走的是他们最擅长的萌系路线，并提供了四种不同的游戏模式，键盘模式（Keybord Mode）和触摸模式（Screen Touch Mode）适合比较核心向的玩家，而抓取模式（Catch Mode）和重力感应模式（Gyro Mode）这两种结合了接水果的游戏方式则更适合休闲玩家。游戏提供的曲目不少且基本都是日系歌曲，不过在选曲质量上可就有点差强人意了，真正好听的歌曲并不算太多，也算是本作一个比较大的缺陷。最近这款作品在 App Store 也下架了，原因不明，不过由原作拆分出去的几个独立模式仍然可以下载，感兴趣的玩家不妨一试。

Beat The Music

Beat The Music	Morisoft	音乐
iOS/And	Beat The Music	韩服
已配信	2.99美元	

了解这款音乐游戏的玩家可能并不多，而事实上这确实也是款小众的作品，由韩国开发商 Morisoft 打造。游戏的演奏方式其实相当独特，中央散发出的音符会向六个方向飞出，当到达屏幕边缘的判定圈时根据提示轻触或长按即可，不过可惜开发商并没能将其成功推广。而本作还有一个比较奇特的现象是 Android 版对应线上商店，玩家可以购入不少新歌，iOS 版却反而只有内置的 16 首歌可供游玩，多为重新混编过的古典名曲，虽说编曲和谱面处理可圈可点，但游戏本身只在韩服上架且价格为 2.99 美元，实在称不上亲民。



触摸混音2

触摸混音2	GAMEVIL USA	音乐
iOS/And	TouchMix 2	国服
已配信	本体免费、歌曲收费	

由著名韩国开发商 GAMEVIL 带来的音乐游戏，同时也是《触摸混



音（TouchMix）》的正统续作，相比前作，游戏的曲目阵容得到了大幅强化，不仅数量暴增同时也请来了不少知名的作曲家助阵，并且也采用了时下流行的曲目贩卖方式。另外本作提供了两种不同的演奏模式——点触混音（Circle Mix）以及较为传统的下落混音（Line Mix），其中点触混音在高等级下颇具难度，音符的出现位置不固定加上高速的出现频率，会让刚接触本作的玩家一阵手忙脚乱。

岁乐纪

岁乐纪	Teamage	音乐
iOS	岁乐纪	国服
	已配信　人民币12元	

一款由国内团队 Teamage 带来的原创音乐游戏，其最大的特色便是浓厚的中国风，优雅的曲风配合唯美淡雅的水墨画封面，带给玩家一种天籁般的宁静感，它甚至于取消了生命值、连击以及分数的设定，这与众多追求爽快刺激的音乐游戏有着很大的不同。游戏以传统节气为主题，12 个节气对应 12 个关卡，不同关卡中的曲目及元素设计则会根据相应的节气而发生变化。虽说这是一款难得的国产音游佳作，但在许多方面还存在着不容忽视的问题，比如判定不准以及提示过于模糊等等。



LoveLive！ 学园偶像祭

LoveLive！ 学园偶像祭	KLab	音乐
iOS/And	ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル	日服
	已配信　本体免费、道具收费	



在玩这款游戏之前，你得明白首先这是一款课金游戏，其次才是一款音乐游戏，因此当你发现别的玩家虽然技术不如你，但分数却比你高上许多的时候，不要灰心不要气馁，多充点钱抽卡就是了。在游戏中，玩家将会从十二位主要角色中选出一名，并以她的身份去招募自己的团员进行偶像演出活动，至于所谓的招募是怎么一回事，相信不用说明大家也都明白了。除了演奏模式外，游戏还带有剧情模式，并且是全程语音，相当厚道。普通的曲目会随着剧情的推进逐渐解锁，另外基本上每天都会有额外的特殊曲目供玩家挑战。《LoveLive！》的 CD 出个没完没了，曲目方面自然不必担心啦。

Beat Gather

Beat Gather	MX Plus	音乐
iOS/And	Beat Gather	韩服
	已配信　本体免费、道具收费	

《Beat Gather》原本是只是 Konami 在日服配信的一款音乐游戏制作软件，玩家可以导入任何想要的音乐，并自己创作谱面，Konami 则并未提供官方曲目及谱面。而此次 Konami 将这款游戏授权给韩国厂商进行二次开发，比起原版游戏，在 Kakao 平台进行运营的《Beat Gather》



除了引入社交元素外，还开始大量提供官方的曲目及谱面，不仅有 Bemani 系列的原创曲，也引入了 KPOP 等等，让整个作品焕然一新，已经可以称得上是一款相当完整的音乐游戏了。

音调领域

音调领域	Bit192 Labs	音乐
iOS	Tone Sphere	国服
	已配信　人民币12元	

游戏主要开发者 Sta 是日本的一位 BMS 作者兼作曲家，可能大多数玩家对他并不是很了解，其实他也有为其他音乐游戏创作过曲目，比如上文中提到的《Cytus》。而《Tone Sphere（音调领域》则是基本上由他自己主导开发，并融入了自身创作理念的一款作品。与大多数音乐游戏平面感较强的体验不同，本作强调的是立体空间的穿透与变换，将谱面巧妙地融合在交错旋转的几何框架中，视觉效果相当的华丽。游戏中所有的歌曲都可以通过完成挑战后解锁，而想要开启高难度则要在 Normal 难度中得到足够的分数才行。



Show by Rock

Show by Rock	geechs	音乐
iOS	Show by Rock	日服
	已配信　本体免费、道具收费	



本作的主题是"摇滚乐队"，游戏中的各个乐队都以卡通化的形象出现，玩家可以选择自己喜欢的乐队进行演奏和挑战，曲目方面以日系歌曲为主，肯花点功夫的话甚至不必课金就能体验到游戏的大部分内容。另外游戏还有一大特色是强调单手就能轻松操作，谱面上采用了环装的单线轨道式，当音符从画面外进入并逐渐与画面中心的判定点重合时，轻点屏幕的任意地方即可完成判定，简单明了。不过也可以看出游戏主打的并非核心向用户。

Swing Star

Swing Star	SK Networks Service	音乐
iOS	Swing Star	韩服
	已配信　2.99美元	

本作是一款以韩系流行乐为主的的作品，从总体上来看是一款小品级的音乐游戏，画面上并不是出彩，目前总共 34 首的曲目也不算太多。不过游戏在演奏形式上算是有自己的独到之处，音符由中心向四周的判定点扩散，而外围的四个判定点并非是固定不动的，自身也会旋转，因此在演奏的时候还要对音符落点的位置做预判。把它当做是一款小有创意的游戏来体验倒也颇有乐趣，毕竟尝尝鲜也没啥坏处。



游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

“游风艺苑”缺席了此前连续两期的杂志，这里本刀要跟大伙儿说声抱歉先，不过正如刊名“游戏机实用技术”中的“实用”二字所说，在攻略等较多的时候，我们自然有必要把页面让给这些更具实用价值的内容，希望大伙儿理解。鉴于此前最后一期栏目是刊登于2013年12A上的，而目前这期合刊为2014年1B2A，因此，我们索性做了一期特大号，等春节过后的2月B刊推出时，再搞一个从去年12月到今年2月的联合评选，具体奖项设置请参阅“读编往来”的“一刀有话说 特别版”。对于这次跨度达3个月的评选来说，目前已刊发了16幅作品，还有6幅空缺，希望各位积极投稿啊！



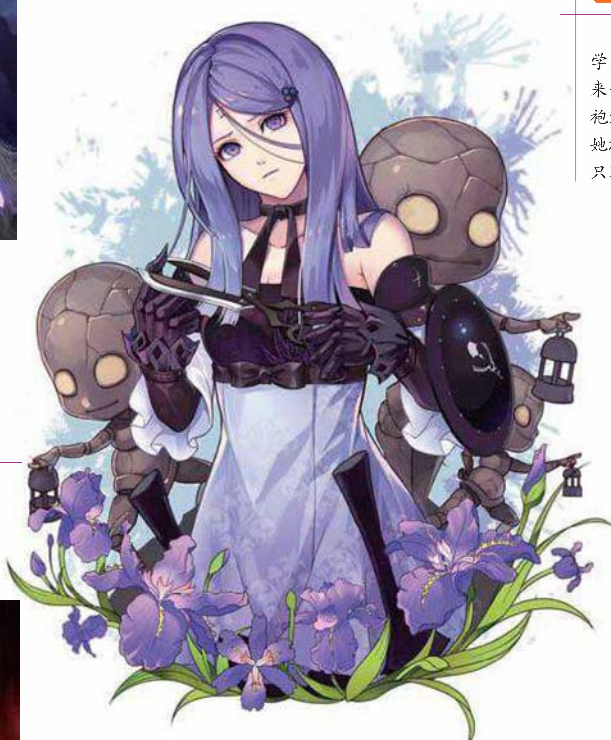
广州·韦煜

如果评选游戏领域最具魅力的御姐型角色，来自《最终幻想X》系列”的露露应该榜上有名。当年不知有多少电玩少年为她绝美的外形和冷艳不可方物的气质所倾倒，而韦煜同学带给大家的这幅同人，也精准地诠释了这一切，堪称神形兼备的佳作。



昆明·琛·美弟奇

擅长绘制写实帅哥美女的琛琛同学久违了。春节将至，她给大伙儿送来一幅喜庆的新年贺图。画中这位旗袍装“中国娃娃”是不是很眼熟？没错，她就是来自“《DOA》系列”的方丽凤，只不过波涛似乎更为汹涌了……



上海·K.LL

一幅《龙背3》的高质量同人作品，出自我们的老朋友K.LL之手。主角Three的人物要素（剪刀、人偶和服饰）被细致地一一重现，不过相对原作来说，人物少了一些阴暗，多了几分少女情怀，再辅以清新明快的画风，作品变得颇为赏心悦目了呢！



昆明·闵若愚

上面这幅作品呈现的是《女神异闻录4》中男主角的专用PERSONA伊邪那岐，构图看似简单但光影效果处理巧妙成熟，从右上方和后方同时打来的光源为伊邪那岐披上了一层圣洁的光芒。



广州·RA

同样戴着拥有弧形金角的头盔，同样身穿绿色主调的华美战袍，最关键的是，同样有一双如翡翠般透亮且深邃迷人的双眸……好吧，上图这幅娘化版Loki的吸引力丝毫不亚于原版啊！



上海·六月莉莉

如今在ACG领域，初音已经是影响力巨大的超级虚拟偶像了，我们本期一次便收录了两幅初音同人。左图在画面构成上颇具设计感，而由音符引领的光球们，则很好地契合了音乐偶像的主题。



北京·goenitzchild

不仔细观察可能会以为本作是一幅漂亮的原创画稿，细看之后才发现原来是《Fate/新章CCC》的同人图。画面下方，金闪闪与MASTER相拥而吻，背景是绽放的烟花和绚丽的银河，类似于鱼眼镜头的画面构图让角色置身于广阔星空之下，缔造了极致的浪漫唯美。



长春·恶魔猫那娜

《王国之心2.5ReMIX》虽然还没有公布发售日期，但却足以激起粉丝们的创作热情。这幅画作绘制的就是《王国之心Ⅱ》的里主人公洛克萨斯，身穿13机关黑袍的洛克萨斯回头望向画面外，坚定的眼神暗示他已下定决心探究真相。背景处理略显简单，但浮动的字母很有系列片头动画特色。

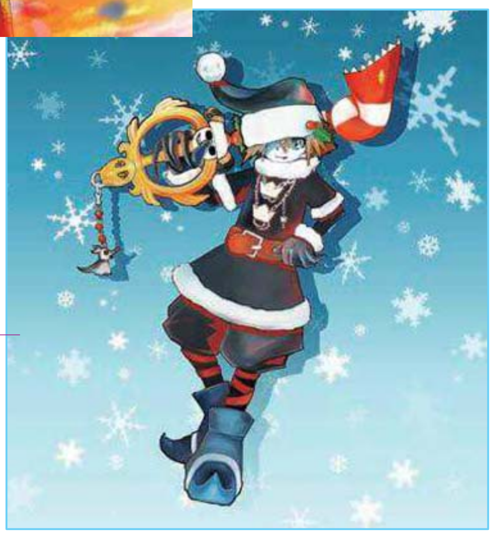


西安·聂明

作为将“《鬼泣》系列”基本美术设定进行了颠覆式变更的作品，《鬼泣DMC》曾广受争议，但不可否认，“英伦古惑仔”但丁与全新登场的这批敌方怪物等，在美术风格上的统一性还是很高的，上图这幅同人，则很好地再现了本作的艺术特色，完成度还不错。

北京·minamo

由于此前的两期栏目一直处于“潜航”状态，所以导致右边这幅在12月中旬便投来的圣诞装版索拉直到春节才与大家见面，这里本刀就代作者minamo向广大读者朋友补上迟到的圣诞祝福，并希望大伙儿在2014年，和我们UCG小编一起，努力工作拼命玩！





南宁·呢-u-称

据作者称，左边这幅初音同人，是以她在歌曲《妄想税》中的造型为蓝本进行改造后绘制而成的。稿件在细节上的处理颇多亮点，护士帽、左轮枪以及玫瑰花什么的，还真是……情趣十足啊（笑）。

北京·赵洋

凭借水准一流的角色设定和在重现真实历史方面的突出表现，“《刺客信条》系列”吸引了大批玩家的关注与支持。右图采用写实画风，选取4代主角爱德华·肯威战斗中的瞬间，将其英姿展现得淋漓尽致，显示出极高的完成度，堪称神作。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙



读编特别版 2013年编辑部大盘点

★2014年刚刚开始，取消游戏机禁令的喜讯便已传来，这实在是一个天大的好消息！古人拿好消息下饭，咱们玩家拿这条消息过个开心年是妥妥的喽！让我们一起期待美好的2014年吧！（某编乱入：世界杯德国必夺冠！）

★上期已经解释过这次春节合刊提前发售的原因了。不过尽管编辑们提前完成了合刊，但接下来还有一大堆工作要忙，年后的布局也已启动。另外继去年之后，今年春节期间UCG再次受到台北游戏展的邀请，年后大家又可以看到众多劲爆的好消息喽！

★这一期的“读编往来”是年终盘点，其中包括最受关注的2013年编辑部年度人物，他就是……答案即将揭晓！

2013年度 编辑部流行电影

●环太平洋

所有编辑在观看《环太平洋》后，无一不对其竖起了大拇指。特摄片风格、炫酷的机甲、巨型怪兽，《环太平洋》就是用这些充满动漫元素的设定，点燃了埋藏在编辑们心底的机甲梦，视觉特效是《环太平洋》最强的一点，那种击打怪兽时拳拳到肉的感觉简直爽得难以形容，虽然有不少人吐槽本片的剧情，但从本质上来说，《环太平洋》和《奥特曼》并没有太大的区别，试问有谁会去关注《奥特曼》的剧情呢？



2013年度 编辑部流行电视剧

●半泽直树

去年编辑部的流行电视剧当之无愧是《半泽直树》。这部电视剧以一个普通的银行职员的工作为主线，涉及到了大量银行交易内幕风险，不断上演着逆转戏码，看得人甚是过瘾。主角半泽直树的名台词“以牙还牙，加倍奉还”也成为了编辑部的流行语，尤其是当工作安排出现分歧时，吃亏的一方往往都会一边做出半泽招牌的拧眉瞪眼表情，一边吐出这句话，非常有喜感。另外因为纱迦的夫人在银行工作，所以每集放送之后，他都会在编辑部内普及这集中有多少错误的银行流程，众人只能无言以对。



2013年度 编辑部十大流行语

No.01 咱们需要谈一下人生

说话者此时愤怒值爆表，但是外表却相当平静，因为，暴风雨即将开始。这句话常用在对某事忍无可忍，或是干脆不忍的情况下所说，以下为情景模拟，不排除为真实事件：

纱迦：八老师听说你家红茶已经有50斤了？你知不知道，冬天到了之后吃狗肉火锅是最滋补的。

八重樱：纱迦，咱们需要谈一下人生。

No.02 哎呀我女朋友又给我寄东西了

时雨成功升级为男友，生活得那个滋润的哟，隔三差五就会收到来自女朋友寄来的包裹，引起众多男编们的眼红。起初时雨表现相当低调，但后来每到一件包裹便会宣告世人一般，拉的一手好仇恨。

时雨：哎呀，我女朋友又给我寄东西了。

稀饭：来人啊，上刑架！

哪尼：十字架已准备

宇宙人：火把已就位……

稀饭：Fire in the hole！

No.03 Xbox ON！

当Xbox One来到编辑部后，其高大上的声控操作得到了大家的广泛好评，在Xbox One待机的时候走进游戏室，只需一声“Xbox ON！”Xbox One便会连同电视机屏幕一起打开，何等洋气。

宇宙人、哪尼和鱼楠在游戏室联机，战况激烈，好不热闹！突然纱迦走进来喊了一声“Xbox ON！”Xbox One便应声开启，看到这一情景的联机3人组瞬间安静下来，原来纱迦是进来查看游戏升级情况的，看着我们惊呆的眼神，纱迦再次用声控将Xbox One待机了，回头一抹笑容，深藏功与名。

No.04 XX传说

秋沙雨同学为了看传说系列的生放送，毅然舍弃了去香港采访《战国BASARA 4》制作人小林裕幸的机会，可见《传说》对她的诱惑之大，于是之后无论大事小事都会被众编辑以此调侃。

纱迦：下一个传说是《塞尔达传说》，秋沙雨同学你怎么看？

秋沙雨：……

No.05 卖还友

完整句子“卖了我们还是朋友”，在《MH4》（以及各种共斗游戏）中有着各种怨念素材，时常将目标怪物刷成绝种也不见一颗半粒，但是在大伙联机的时候总有那么一个初来乍到的猎人第一场就拿走了……这是其他猎人自心底爆发出的心声，感受一下那份怨念吧。

时雨：哎呀，又拿到一颗雄火龙红玉，这都3颗了呀。

稀饭、哪尼、宇宙人：卖还友！！！

No.06 能忍?

“这还能忍下去吗”的缩写，常用于对某事的强烈不满，有众多延伸用法，视状况而定。

鱼楠：时雨又在晒妹了，能忍？

宇宙人：ClariS的线下歌会竟然有薄纱挡住看不到人，能忍？

No.07 差评

来源于网络，在网店购物后会有对该产品的评价，差评后往往会引来卖家的不满并前来讨说法。

哪尼：这音游韩文歌包要购买，差评！（随后见到他玩得正欢……）

No.08 乱黑

作为“会行走的女性百科”与“料理爱好者”的稀饭在遭大家吐槽的惯用句式，后也在编辑部扩散开来。

哪尼：你们闻闻，隔壁装修的油漆味跟饭老爷昨晚的黑暗料理同个味儿。

稀饭：乱黑！今晚你们自己解决。

No.09 神烦

神烦在网络上的用法根据具体使用方式有不同的意思，而我们这里的出处来自秋沙雨同学，在经多次被纱迦等编辑以“XX传说”调侃后，最终爆发……

纱迦：秋沙雨快看，新的《XX传说》！

秋沙雨：神烦啊啊啊啊！！！（抱头哀嚎）

No.10 点赞

出现在各类网络社交平台，用于表达赞同对方观点的最直观方式，现在微博中也有着同样意思，但也有人的点赞表幸灾乐祸，从此也有延伸出点赞狂人与狂赞士。

秋沙雨：啊，传说新作公开又延期了……

时雨：回头公布变手游（奸笑）。

纱迦：点赞！

2013年度 UCG语录之编辑篇

让我用咖喱来拯救这道料理吧！

——每次做出黑暗料理后稀饭都会如此大喊道。

饭老板你切开后里面都是黑的吧！

——每次被稀饭的吐槽戳中痛处的小编都会如此咆哮道。

这算什么，我给你看个更劲爆的。

——当时雨感叹《丧尸围城3》主人公的服装不忍直视时，纱迦赶紧换上一身更劲爆的服装。

猫车是一种态度，猫着猫着就习惯了……

——眼中失去光芒的鱼楠看着猫车，淡然地叹息道。

啊，又中枪了……这么巧，你也飞起来了……

——在《噬神者2》联机任务中，鱼楠、宇宙人与哪尼接二连三被误射姬卡农轰飞。

等了一个星期你就给我看这个？！

——《传说》倒计时结束后又来了个倒计时，秋沙雨就趴在电脑前哭了。

我们的目标就是成为超高校级的胖次收藏家！

——当得知《弹丸论破1·2 Reload》的1代里加入了胖次收集系统后，秋沙雨的淑女之心燃烧了起来。

今天给妹子穿啥好？

——时雨把《口袋妖怪X·Y》当作《Love Plus》来玩。

胜哥！求代过！

——看着哪尼奋斗了几个小时《DOD3》都没过的时雨抱向了胜负师的大腿。

这SE粉喷起来居然比SE黑还要可怕！

——每当SE又公布一款新手游时，八重樱都会开启狂霸酷拽吊的喷子模式，稀饭见状不由得对八重樱另眼相看。

基者见基。

——众编都很喜欢调侃八重樱喜欢的游戏中有大量“基情”成分，每当此时，八重樱只会无奈地摇摇头，说出这句话。

诶，赢了，诶，聪哥赢了！

——任天堂直面会后，劲爆的《塞尔达传说》令围观的众编连连欢呼。

正GAME，神作，快买！

——被热情的猎人党们推荐共斗游戏新作的初心者。

不作死就不会死，为什么就是不明白。

——这句话可以套用到任何环境之下，比如某人耍帅结果猫车、比如某人妄图挑战稀饭“黑暗料理之王”的称号却被毒死、比如某人领了一大堆工作临近截稿日却发现根本做不完、再比如打《DOD3》D结局的时候。

那个长得像狗的水树奈奈是什么来头？

——因为八老湿经常发一张狗和水树奈奈的表情对比图，终于引得小编发出询问，结果一时嘴快说反了……



2013年度 编辑部风云人物

当八老师向大家征询2013年编辑部风云人选的时候，不到5秒钟稀饭就以全票通过的形式荣登宝座，八老师则在屏幕后面轻扬嘴角，一副“计划通”的胜利姿态。所谓黑人者，人恒黑之，稀饭在2012年风云人物的事迹中揭露了不少八老师的“劣迹”，加上在《怪物猎人4》游戏里各种“黑”八老师，现在总算是到了还债的时候了。
当然不是我们有意要黑他，把稀饭送上风云人物宝座的，其实追根究底还是他自己，不信大家可以亲自看看以下2013年稀饭技能树的冰山一角，还有诸多技能由于篇幅的关系无法刊登，因此选了几条最具代表性的技能供大家瞻仰。鉴于稀饭本人巧舌如簧，自圆其说和撇清关系的技能登封造极，因此今年就不请他发表获奖感言了，以免他趁机蛊惑人心。

人权呢！！！人权在哪里！！！



2013年稀饭的技能树

Gay Green喜好度：Max

要说2013年众编辑对稀饭说得最多的一句话，那么绝对非“Gay Green”莫属。读者们可能会奇怪为何Gay和Green两个看似毫无关系的词会搭在一起，确实这个词是生造的，不过并非毫无来由，其中的联系便是稀饭自己。稀饭对绿色的喜好已经达到了丧心病狂的程度，衣服是绿色的，裤子是绿色的、鞋子是绿色的，眼镜框是绿色的、手机壳还是绿色的、帽子……嗯……不是绿色的，可能就差没把自己涂成绿色的了。如果你在编辑部附近看到有一抹幽绿飘过，那么百分之九十九的几率是稀饭本人。另外稀饭曾经和狼来了、洛克等人传出过暧昧的绯闻，众编们一致认为他有潜在的基佬属性，结合他对绿色那种病态的喜好，两者间似乎存在着某种关联，于是“基佬绿”一词便流传开来。不过总是基佬绿基佬绿的喊颇显不雅，而某日伽蓝同学用“信、达、雅”的译名“Gay Green”让这个词汇瞬间显得高端洋气起来，于是大伙儿一天不在稀饭面前提“Gay Green”就浑身难受！

稀饭你肯定喜欢喝雪碧，因为瓶子的颜色是Gay Green。

我终于知道稀饭你为什么喜欢来这家店吃饭了，因为装修风格充满了Gay Green。

稀饭你吃的不是抹茶蛋糕，而是Gay Green。

料理黑暗度：Max

如果你经常看读编往来的话，那么一定对稀饭的“黑暗料理”技能略有耳闻。其实稀饭的厨艺并不差，只要按照正常的思维来烹饪，一般不会出现什么太可怕的事情，顶多是有时候手抖导致菜肴过咸，凑合凑合也都还可以接受。不过偏偏稀饭是个充满想象力的人，对于烹饪也经常会有各种天马行空的想法，只要他脑洞一开，随时有可能触发最高等级的黑暗料理技能。而2013年最让众人难以忘怀的黑暗料理当属稀饭独创的的“青咖喱味增汤”，此汤由超辣的隔夜青咖喱和味增混合而成，经过饭老板的细煮慢炖，无论是颜色还是气味都充满了不详的气息。在稀饭满怀期待的眼神下，宇宙人和哪尼喝了两口后艰难地从喉咙中挤出了“还不错”三个字，机智的时雨趁着稀饭不注意将碗里的东西统统倒进了马桶，而稀饭本人则压根没碰过自己的杰作……

星巴克忠诚度：Max

某日上班时，稀饭收到了一封薄薄的信件，当他撕开之后，万丈金光从信封中直射而出，差点闪瞎了办公室内所有人的钛合金狗眼。于是大伙儿赶紧围观是何等不得了的神物现世，定睛一看原来是张星巴克寄给稀饭的金卡，据说这可是要喝很多很多的星巴克咖啡才能获得的稀有神器，不过联想到稀饭每天早中晚都准时到编辑部附近星巴克报到的习惯，大家便也释然了。

壕力爆发度：Max

稀饭是个挺会享受的人，但这在很多人看来其实是“壕不可挡”的一种表现，比如他经常光顾高档商店，买一些价格不菲且颇为罕见的东西，着实让身边的人大开眼界，也从中学到了姿势……呃……知识。而在2013年，稀饭已经不满足只是为自己的宿舍添砖加瓦，开始着手改善自己的办公室生活。最让众编辑印象深刻的当属其豪掷四位数人民币，为自己买了一张无比舒适的办公椅，更要命的是这椅子毫无疑问是Gay Green的配色，和办公室内各种参差不齐歪瓜裂枣的黑色椅子形成鲜明对比。于是这张醒目的办公椅每天仿佛都在提醒着其他人不能偷懒，要努力工作，否则一辈子都坐不上这样椅子，着实压力山大。

切蛋糕娴熟度：Max

编辑部内只要有人过生日，那么公司便会购买一个大蛋糕为其庆生。由于蛋糕的尺寸太大，很多寿星总是拿捏不好下刀的力道和位置，显得颇为狼狈。不过到了稀饭过生日时，他娴熟的刀工技惊四座，蛋糕在他的刀下显得服服帖帖，就像个听话的小姑娘。于是打那以后，其他人过生日时寿星自己只负责吹蜡烛，切蛋糕的工作完全由稀饭一手包办，几个月下来无论是水果蛋糕、奶油蛋糕还是巧克力蛋糕，稀饭都发挥得十分完美（唯一一次发挥失常是他帮新来的女编辑秋沙雨切蛋糕时，不知为何显得有些紧张）。稀饭对自己的切蛋糕技术也颇为自得，每当有新蛋糕时便摩拳擦掌自告奋勇，为人民服务的精神让众人都为之动容。不过有一次掌机王的阿鲁过生日，正当稀饭准备大显身手的时候，寿星有条不紊地在众人面前打开了几盒已经切好的披萨——原来考虑到大家已经吃腻了蛋糕，他便决定换点新鲜花样，就在众人对着热气腾腾的披萨垂涎三尺时，稀饭则露出了一脸落寞的神情。

屌丝伪装度：Max

某日下班，大伙儿正讨论着晚饭要去哪里解决，只听稀饭提议到：“好，今天装一回屌丝，回宿舍自己煮。”这话众人越听越不对劲，感情这家伙平常塑造出平易近人和蔼可亲与广大人民群众打成一片的形象，都是为了照顾我等屌丝而故意“装”出来的啊，是该说他贴心呢？还是说他伤人呢？

巨乳迷恋度：Max

稀饭在编辑部内有个雅号，人称“移动女性大百科”，而他也给自己取了个名头，用来形容对“巨乳”的迷恋，由于过于不雅这里就暂时保密了。稀饭在女性胸部上的造诣是得到编辑部内所有人一致认可的，老编纱迦经常在内部聊天工具中用二次元女性的胸部截图妄图难倒稀饭，但每次都无功而返，稀饭不仅回答神速，而且正确率高达99.99%。所谓冰冻三尺非一日之寒，稀饭有如此功力全靠长年累月的积累，虽然他究竟看过多少相关的动画或书籍外人不得而知，但起码每次看到他玩游戏时，巨乳一定是少不了的，比如《黑道圣徒》里自定义的大胸妹以及《龙之皇冠》的巫女——画面波涛汹涌，稀饭全神贯注。

嘲讽犀利度：Max

如果说老编纱迦是编辑部幽默吐槽系的代表人物，那么稀饭便是犀利嘲讽派的不二人选。每当编辑部内部聊天软件中有争议性话题出现，那么一定少不了惊世骇俗的饭式嘲讽，诸如索尼、SE等等厂商均难逃其魔掌，黑起其他人来更显高贵冷艳。编辑部内曾有多位勇士妄图同样以嘲讽的方式向他发起挑战，但最终结果都是自取其辱。不过其实饭式嘲讽多是打趣的玩笑话，言语中并无恶意，反而常常能够引起大家一阵哄笑，也算是繁忙工作之余的一大乐趣

我举报，稀饭歧视女性，他说低于D罩杯的都不算女人！

呵呵，原来在我眼里时雨你是和你的“男朋友”在搞基啊。

2013年度 编辑生活变化



回首2013的个人生活，最大的收获是得知原来广东人把冬至看得比过年还重要，最大的进步是十年后重拾厨艺并成功挑战了几个高难度菜式，最大的变化是觉得和民和大闸蟹是世界上最好吃的东西，最大的感受是身体确实不如过去那么硬朗了（泪）。

2013年，去了美国，去了泰国，这两个地方给我留下最深的印象都是东西太好吃了，想起来现在都口水长流。看来受LP影响，我已经有了吃货潜质。生活中的碎片时间，上半年给了WP游戏，下半年给了电子书，仅是最后一个月玩了很久的PSV。

这一年意外地没有购置任何新主机，反倒是老版60GPS3坏掉了，这可是能玩PS2游戏的神机啊，却因为《最后生还者》黄掉了，真是欲哭无泪。2014年看来要入很多机器，PS4、Xbox One、PSV、3DS……



虽然这么说有点不太妥当，不过既然今年没人需要我花钱去哄，剩下的工资自然都是拿去哄自己了，所以还是过得蛮开心的。几件大事包括：1.换了两回手机，先是用上了iPhone 4，体验了智能机时代的魅力，然后换成了Lumia 925，以表对诺基亚和微软的忠心。2.过完年后就磕磕碰碰地开始学做菜，写下这篇年鉴时已经是黑暗料理大师级了，厨房的料理工具也一一备齐，掌握新技能还是很有成就感的。3.添置了一些新家具，书柜放在了宿舍，让自己原本塞在各个抽屉里的书终于可以重见天日，办公椅留给了办公室，毕竟每天起码花八小时坐在上头，还是要买张好椅子照顾一下自己的腰腿，总比弄得腰酸腿痛后去按摩所花的钱要值。4.最后，去年开始负责制作《游戏·人》，刚刚上手肯定有不足之处，感谢各位读者大度地包容，新的一年里我将会继续努力，将这本游人文化刊物办得更好更精彩。

PS：我其实平常很低调，黑别人都是抓准机会阴测测地黑，从来不正面进攻，封我当风云帝，实在是天下第一等的大冤枉啊啊啊啊啊啊啊！



要说2013年和往年相比最大的区别就是到外地来参加工作了，不过从高中时开始就一直住校，平时放假时家里的长辈们也经常跑去出玩而不在家，所以生活方面倒是没太大的变化，也就是自己做菜的次数比平时在家时要多一些罢了，虽然经常把握不准米的量导致每次煮饭都煮得太多。在游戏方面，2013年的大部分时间都是给了动作游戏和RPG，玩乙女游戏的时间与去年相比大幅度减少，2013年发售的乙女游戏一个新坑都没开，倒是为了拿年初的几款移植到PSV的老作品的奖杯而重新开始刷剧情。2013年的钱包依然是贡献给了“《传说》系列”，尤其是《无尽传说》和《无尽传说2》，这两个都是一两年前的作品了但是至今周边和书籍都仍未断过，这期截稿前还到PSN日服去买了新配信的袭德的PS3主题。新的一年希望能见到新的《传说》，同时还希望我能学到妈妈的拿手菜之一炸七寸，在外面生活果然特别容易怀念家里的味道。



鱼腩

2013年就这么过去了，这一年的生活，尤其是下半年，发生了很多事情，人生也有了新的发展——所以才有机会在这里写这段话。

2013年，作为一个“《MH》系列”的玩家来说，那真的是相当愉悦的一年，《MH4》让我跟朋友们度过了一段超赞的狩猎时光，虽然大家相隔甚远，但好在能网联战斗，直到我发现家里的WiFi信号经常断线……大家平时见面的机会不多，一旦聚会，那可就相当热闹了，果然人还是需要交流啊。

今年玩的游戏不算多，《口袋妖怪X》是时隔多年再接触“《口袋妖怪》系列”的作品，当熟悉的旋律响起，心里就暖暖的。《GE2》成了我PSV上的第一个白金，而《勇者别嚣张G》则成了我PSV上第一个大坑，真高达无双龟速刷白金中，发现有了PSV之后就开始纠结于白金的收集，强迫症了，哈哈！

头发又开始留长了，中间自己修剪过几次，至于原因，大概是想找到过去的一些感觉吧。

2014年，希望我能够得着那缕阳光。



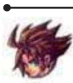
在去年春节合刊“读编往来”中我曾写道：“2013，我很期待”，而现在回顾这一年，我想说的是：“2013，我很满足。”工作方面做出了许多全新的尝试，看到读者们的反馈由衷地开心。因为第一时间就入手了《怪物猎人4》，所以及时抱上了大腿，过上了很长一段时间愉悦的狩猎生活。可惜临近年底工作繁忙，最终HR停留在了70，争取春节时找个时间冲过100吧。

生活方面也是颇为充实，9月初的时候和几个朋友一起到新西兰旅游了一周，也算是圆了我一个《魔戒》粉多年的夙愿。去了之后才知道，原来这个世界上真的有如此纯净的星空、如此动人的风景，原来旅行真的有净化心灵的力量。从新西兰回国后不到10天，又坐上了飞往日本的飞机，作为编辑部的特派记者第二次参加TGS。不过因为两次出国玩得太HIGH了，回来之后欠下了巨额卡债，之后的日子就一直在勒紧裤腰带还债中度过了……

来年的努力目标是学会“愤怒管理”，“沾火就着”这个毛病必须要得到有效的克制了。



2013年对我来说算是人生中的一个转折。这是我来编辑部的第一年，从阳光成员到一名编辑，从不知所措到变得淡定，一路走来都能发现自己在不断成长。得益编辑的身分，让自己在眼界上和思考的广度上有了进一步的扩展。也尝试了许多以往很少接触的游戏，得到了最纯粹的乐趣。当然印象最深的还是今年得到机会参加了东京游戏展，实现了多年来的梦想。一个礼拜的时光不仅难忘，而且受益匪浅。在生活上，最重要的事情自然就是在六月份的时候脱了团。如今想想缘分这个东西真的很奇妙，彼此认识了四年却还能越走越近并走到了一起。曾经有一段时间我很消极，现在有她在身边，生活除了工作之外，有了其他的缤纷色彩。开始和她一起描绘着未来，路途并不会非常坦荡，但有着彼此的合拍，我有着足够的信心。新一年里希望能顺顺利利地向前走，玩上更多的正Game自不必说，也要在闲暇的时光更加地充实自己的生活！



生活就是这么个样子，即使身在其中浑然不觉，但是身边事物却处于不断的变化之中。首先，我考取了驾照，从此在理论上多了一个马路杀手，但车我还是没有，有也没必要开，该坐11路还是11路。这一年里面编辑部有了很多新面孔，为编辑部注入了新的活力，我也因此认识了很多新的朋友。这一年，我并没有玩太多的游戏，更加享受和朋友聚首的时光，认识了新的女朋友，去了一些未到过的地方，看过了不同的风景，改变了一些想法，对生活更加心怀感激。当然，在这一年里面我也有过一些迷惘，一些不快，但跨过去之后根本不值一提，而未来是怎样的一个形状我无法判断，但只要努力用双手去创造理应不会太差。



2013年，我从原来的公司辞职来到了编辑部，这并不是一个很艰难的决定，因为纵然那里有不错的待遇，在家乡工作也轻松一些，但此前一年的经历让我认识到那并不是我想要的工作。虽说当撰稿人已经有蛮长一段时间，也对编辑部的具体工作方式有一定的了解，但初来乍到时仍然有些不适应，无论是工作环境还是生活环境，比我预期的都还有些落差，甚至偶尔还会萌生出“我做的决定到底是不是正确”这样的想法。不过幸好我是个随遇而安的家伙，几天之后各种无关紧要的想法便统统抛诸到后，当然还有一个原因是正好撞上E3内容的制作，工作也开始繁忙起来。

而转眼间半年过去了，正在写下这段话的自己不仅已经熟悉并接纳了身边的一切，而且比起以往任何的工作都要觉得开心许多。虽然工作时间变得很没规律，但看着自己努力的成果以充满色彩的方式呈现在自己的面前，那份心情真是无比的愉ㄋ悦。游戏室里也总是充满欢声笑语，即便不是自己打游戏也觉得十分有趣，而与稀饭等人每天同“黑暗料理”们作斗争的过程则像在打随机BOSS一般惊险刺激。这些每天的小变化都让看似一层不变的生活不再显得枯燥无味。

老编们都说有新编辑的变化最多，这段文字最好写。不过有时候变化太多反而感觉无从下笔，因此便拣了些细节的感受说说。而2014年，也希望能接触到更多不同的人和事物，主机们都进入次时代了，咱也不能落后啊。



2013年的个人生活状态多次转型，上下半年区别还挺大的。最主要的是上半年儿子在身边，照顾这小子要花不少的心力。下半年他又回老家和我父母在一起，为此我下半年还飞回去了两次，和胜子倒也不会生疏。不过这也间接造成了我下半年的体重激增，于是还跑步跑了一段时间，不过最近事儿一多又懒下来了，因此收效甚微，检讨中……2013年是自己第三次去TGS，依然有挺多收获，真是有种年年去都不嫌多的感觉。另外，下半年除了常规的杂志事务，策划视频节目和视频的网络化转型、建立视频组等工作也是应接不暇，印象里自己已经有几年没有亲手录过视频了，重新拾起来依然乐趣无穷，相信这也会是我新一年的工作重心吧。期待能有更多的挑战，刺激我在2014产生更多的变化，这或许也是自己十一年编辑生涯的动力所在。



去年年底的时候从公司宿舍搬了出去，在公司附近租了个房子住了半年，但由于租金问题今年年中的时候又搬回了公司宿舍，不过因为宿舍不同，环境比之前大，改造了一直没人用的客厅之后，生活环境比以往舒适多了。其次就是由于现在晚上跟饭老板等同事一起煮饭吃，所以公司周边食肆的地沟油威胁大大降低了！体重也突破了8年没变过的65kg，但代价是要隔三差五吃饭老板的黑暗料理，可谓得不偿失？至于工作方面，今年

有幸采访了不少知名的游戏制作人，作为玩家来说是非常兴奋的事情，而作为特派记者远赴日本为大家报道 TGS 也是我毕生难忘的经历，我也因此对一直向往的日本有了更深入的认识。不过遗憾的是去年年初给自己定下的目标很多都没有完成，明年寻找新的突破才行。



在编辑部不知不觉已经接近半年，时常还会回想起之前几次蠢得想撞墙的抉择，但因缘际会，一直以来都是这么奇妙。事情想多了没有用，不到动手的那一刻，都不会知道可以做到什么程度，更何况即便动手做了，往往也预料不到结果会变成什么样。从前每月翻杂志看游戏图的小子，又怎么可能想到自己会为那本杂志勇闯修罗场，半夜码字呢。

为了写攻略，现在玩游戏的时候也开始考虑游戏设计者的意图了，一边打一边想，这个机关是个陷阱，那道门要绕过去。而且也接触到了一些以前根本不会想到要去碰的作品，尽管也不会玩下去，但是拿来跟一些佳作相比的话，不经意间还是会有些收获，反过来就会理解为什么这款游戏好玩，而那款游戏却像渣渣……

2013 年的自己匆匆而来匆匆而去，承蒙许多人的关照，也许还辜负了一些人。不过，要是以后有机会再翻到这一页，大概也只是会嘲笑自己“你想太多了”吧。

2013年度 UCG语录之读者篇

今天早上刚刚买的 PSV，下午索尼宣布降价……我这种心情恐怕只有八老师能体会了。

——Email 小眼包子

之前一直以为恶少洛克是傲娇攻，强迫其他小编与其搞基，318 期小编寄语让真相重见天日，原来“房哥”洛克坐拥五层楼房，可见洛克的基友后宫团结一心，纷纷投资涨停股，傲娇受洛克不得不从啊！

——Email domoya

胜子竟然被国产动画荼毒！简直让人发指！我来推荐几个动画，《寒蝉鸣泣之时》和《school days》，祝胜子早日脱离国产垃圾荼毒。

——Email VaaN

八老师得了风云人物你们也不能黑她！没发现不管是“谎报军情”、“瞒天过海”还是“欣然起舞”这些都是赤果果的萌点吗？太萌了所以不能黑啊！什么？那洛克之前的也是萌点？不，那是猥琐……

——Email 杀子

这绝对不是真的，经过我在微博上的仔细观察和分析，我发现稀饭竟然懂做饭！这不科学，一碗稀饭怎么能够对同类下得了黑手，这不就像牛头人煎牛排一样违和吗！

——Email 汉堡王

最近听说李安导演靠《少年派》这部电影获奖了哦，同为华人实在是有点小骄傲，就去补了下李导过往的作品，一看之下大惊失色，这《断背山》如此之基，莫非就是洛克和稀饭的启蒙作品？

——Email 片儿警沈伟

我观察了好几期，发现基本上每一期都会有一些细节会突出稀饭喜欢“圆”的东西，那稀饭小编我想问问你喜不喜欢拳头呢，它好像也是“圆”的。

——Email CJzhijun

最近我发现把很多游戏名换成日本轻小说风格就会变得非常中二，比如《怪物猎人》改成《进击的怪物》、《最后生还者》改成《少女与萝莉控惨烈的修罗场》、《古墓丽影》改成《境界线上的遗迹》、《鬼泣》改成《我的哥哥哪有那么可爱》……跪求九老师别揍我。

——Email 绅士人生

事实上，很多中立派的玩家都在 X360 和 PS3 之间犹豫（两款主机各有优点），所以我觉得可以把两款主机捆绑 / 焊接 / 改装到一起买，说不定会火。

——Email BANJO





看过《死或生 5》视频，一刀老的正面形象轰然倒塌，那个秘籍需要戳 5000 下才能达成，而一刀老师的手指依然完好，颇有当年灵犀一指的影子，常挖鼻孔的手指果然不同凡响！

——Email 风语者

我亲爱的主啊，我愿用我五十年的寿命，换取《最后生还者》的续集。

——Email 拉玛依市 高毅男

这是什么世道，Capcom 一口气发布六个手游，不让 SE 活了么？

——Email 孙磊

对《杀手已死》一句话感想：能推出女性角色皇帝新装的 DLC 服装追加包吗，我愿意出 4.99 美金。

——Email 小狗当佳



2012~2013 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。



奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

不过，由于 2013 年 12B 及 2014 年 1A 两期中，“游风艺苑”并未登场，而 2014 年 1B2A 为春节合刊，因此，2013 年 12 月、2014 年 1 月以及 2 月，这 3 个月将进行联合评选，具体参选稿件范围如下：2013 年 12A 刊发的 6 幅作品、2014 年 1B2A 刊发的 12 幅作品、2014 年 2B 刊发的 6 幅作品，共计 24 幅。奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（价值 799 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

鉴于这 3 个月有 2 期栏目空缺，实际刊发的作品数量相当于 2 个月，因此本次系列活动将会在原计划基础上顺延 1 个月，到 2014 年 3B 时结束。

另外，此前 2013 年 11 月的获奖情况我们一直没有公开，这里发布一下：

优胜奖：Rainbow 3 数位板
获奖者：郑州（鲍昕）**作品：**1 号《口袋妖怪 X・Y》

浮桥（大连）	2 号《绘影 wp8060–Q 拟人》	懒猫猫（烟台）	9 号《友基数位板拟人》
六月莉莉（上海）	4 号《友基 G5 拟人》	蔗木（四会）	10 号《联想笔记本拟人》
苍狼野兽（池州）	7 号《Rainbow CV720 黑款拟人》	gencao123（上海）	11 号《三星手机拟人》
gedeng3（阳泉）	8 号《PS4 拟人》	昵 –u– 称（南宁）	12 号《Rainbow CV720 白款拟人》

2013年度 编委游戏感悟

2013 年，UCG 的 4 位编委继续为杂志奉献着青春，在这里我们要对他们说一声谢谢！在这个丰收年里，本世代和次世代都结出了累累的果实。由于好游戏太多，这回就不再列出编委个人十佳，纯以个人感受为主。让我们来看看编委们的游戏感言吧！另外，如果你有志于为 UCG 的发展作出贡献，欢迎你加入编委行列！

Aeon

江浩，现任《游戏机实用技术》杂志编委，12 年 UCG 读者。现为游离在学术圈边缘的在校僧一只，潜在索饭。

如果说玩家的幸福就是有优秀的游戏可玩，那 2013 年的幸福指数一定再次创造了历史。从 1 月到 12 月，不仅发售表上让人垂涎的新作琳琅满目数不胜数，年末更是有两大新主机接连登场，惟一的问题应该就是早已空空如也的荷包了吧。一边抱怨游戏厂商推出的游戏太多完全没时间全部体验，一边几乎定身在屏幕前握紧手柄长期奋战，不得不说真是幸福到泪流满面啊！小时候希望有一台自己的游戏机的梦想早已实现，而长大后希望能有足够的时间来玩游戏的愿望，看来是很难成为现实了——但这不正是我们自豪地作为一名玩家最愿意生活的时代吗！

愚少

王锐愚，中国作家。17 岁开始写作，代表作《走路向天堂》。自 2005 年开始担任《游戏机实用技术》杂志社编委，擅长撰写游戏评论、业界新闻、时事点评。

听说每一次寄语的第一句话都是困难的，现在它对我已经不是问题了。刚刚过去的 2013 年是电视游戏业新老更迭的一年，新时代主机 Xbox One、PS4 相继问世。2013 年我记住了《GTA5》，这也是我今年惟一完美通关的游戏。工作后，生活上的压力让我再也无法像读书时代那样无忧无虑的全身心投入游戏，但即使一年只通关这么一款、或两款游戏，我还是非常的满足、非常的感动！也许很多年后的我们，如今已失去了少年时曾怀揣的梦想，但在游戏里我们还能找到那份童真与感动，这也是我们“不舍得”的理由。2014，让我们与它，从 13 走到 14！

苍鬼

衣山川，93 年的在校大学生一枚，自小酷爱视频游戏，2005 年 TGS 期间正式与 UCG 结缘成为了“圈内人士”。擅长 ACT 和射击大作，正朝着进军游戏行业的方向拼搏。

2013 乃癸巳蛇年，为阻止终极蛇魔再次降临，引发了一段无双战士们的新征程！

首先由但丁、隼龙、奎爷为首的动作三巨头纷纷亮出新剑，协同新生英雄雷电开辟了新一条电光石火之路；惊心动魄的冒险，手持天沟翱翔在克仑比亚云端，陪同艾利、劳拉两位女汉子漫步丛林与乡间小镇，幽灵山姆如影随形，战地宇宙任我征服。开小差时可以到洛圣都吃喝玩乐购，躺在豪宅观赏夕阳西下感叹到这才叫人生！成功击退蛇魔，跟着浪漫海盗爱德华满载果实一同驶向新纪元！

毫无疑问，过去的一年是无比的精彩纷呈，随着新时代的两扇大门（PS4，Xbox One）已经打开，让我们充满期待迎接下一次挑战！

轩遥

冯健，80 后，玩龄从 FC 时代算起，PS 初代正式入坑，TV GAME 骨灰级玩家。UCG 忠实读者，不间断购入 UCG 十年有余，从总第 165 期担任编委至今。

幸福满载的 2013 已渐渐远去，憧憬无限的 2014 已然到来。对于我来说，刚刚过去的 2013 年在游戏方面的收获要远超 2012 年。首先，硬件方面入手了第二台 3DSLL 和第二台 PSP，并且在新年钟声敲响的前夕，我正式迈进了次世代的大家庭——购入了心仪已久的 PS4，新主机强大的机能和更为多元化的娱乐体验，的确让自己现有的游戏生活丰富多彩了不少。其次，软件方面除了收获颇丰的各种限定版游戏，更多的是一种倍感欣慰的心情。记得在去年的寄语中，我曾展望 2013 年的中文化市场会更加的精彩，事实上纵观 2013 全年的游戏发售列表，会发现诸如《古墓丽影》、《战神 超凡》、《最后生还者》、《超凡 双生》甚至是《横行霸道 V》这些超大作都推出了官方中文版，这样的游戏阵容的确是超乎想象！另外，已经过去的 2013 最让我激动不已的事情莫过于上海自贸区的成立，其中关于大陆游戏机解禁的相关政策，不得不让一个多年的老玩家为之欢欣鼓舞，曾经承载了几代游戏玩家的行货梦想，也许在新一代的主机上就会实现，这个相比中文化游戏，应该算是来得更加彻底和震撼！刚刚到来的 2014 年是一个新老主机交替的一年，PS3 和 X360 末期依然会大作不断，而 PS4 和 Xbox One 这两部新星主机也定会不负众望。无论怎样，2014 必然是更加让人期待的一年，2014 必然是属于玩家的一年！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

2013年度 编辑部十大流行游戏

游戏名	流行原因
横行霸道V	真假难辨的完美画面，极其丰富的玩法，碉堡的超高质量翻译。
古墓丽影	这个游戏的副标题应该改为《女汉子是怎样炼成的》……
怪物猎人 4	组队杀怪卖队友。
噬神者 2	还有哪个共斗游戏能像《噬神者 2》一样，让玩家看到这么多各式各样的小裤裤呢？（大雾）
胧村正	浮世绘般的画面搭配上爽快的手感，没办法不爱。
龙之皇冠	有巨乳女巫的游戏还需要流行的理由吗！？（稀饭）
最后生还者	主角两人从陌生而互相防备发展到像父女般彼此相依为命的感情历程令人动容——虽然我听说乔尔最后还是下手了……
生化奇兵 无限	比起布克和伊丽莎白的父女情，果然还是吕泰斯“姐弟”的对话接龙更令人对这款游戏印象深刻。
丧尸围城 3	一帮日式游戏饭一边口里说着“太恶心了”，一边看得津津有味，这就是传说中的口嫌体正么？
罗马之子	血腥的终结技配搭上震撼的画面表现，让人忍不住要为罗马而战！

《战国BASARA 4》海报8张 附有制作人小林裕幸亲笔签名



本期问题

1. 请说出你对本期春节合刊的感受和意见。
2. 你是否经常上视频网站观看游戏内容，你最喜欢看哪些方面的游戏视频。
3. 抽奖相关：聊聊和“《战国 BASARA》系列”有关的话题。

332 期中奖名单 《怪物猎人 4》主题官方移动电源

石家庄	刘　梁
海　口	洪柯文
东　莞	王思嘉
呼和浩特	张　洋
深　圳	刘　迪
上　海	陈艳丹
北　京	吴　笙
成　都	张省思
武　汉	江亚琴
大　连	刘松龄



1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：



邮购地址:
兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码: 730020　**电话:** 0931-8674805
Email: gamers@263.net

《游戏·人》第 51 辑、第 52 辑，定价 18 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑、第 23 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价 32 元；第 23 辑、第 24 辑，定价 35 元。《PS4 专辑》第 1 辑，定价 35 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址:
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码: 730000
电话: 0931-8668378
Email: ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ~ 275、287、288、293 ~ 296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137·138、207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。总第 313、337 期，定价 14 元 / 期；总第 327、334 特刊，定价 19.8 元；总第 338/339 春节合刊，定价 28 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码: 730020
电话: 0931-4867606
Email: pgking@263.net



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：
《掌机王 SP》：第 96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；163、165、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。216 辑，定价 14 元。217 辑，定价 19.8 元；
《口袋玩家》：11、15、28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、72、73 辑，定价 18 元。
《3DS 专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价 35.00 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6：定价 28 元；VOL.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。《口袋妖怪 X·Y》攻略本，定价 45 元。
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。《怪物猎人 4》狩猎攻略本：定价 45 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址:
兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码: 730010
电话: 0931-8663118
Email: acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-5，定价 9.8 元 / 辑；《模魂志》第 63、67 期，定价 18 元 / 期；第 77、79、84 ~ 86 期，定价 22 元 / 期；第 87 期特刊，定价 28 元。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By 稀饭　焕然一新的游戏室



时雨

本期个人签名

平淡的日常就是幸福。

【农历新年】农历新年就要到了，再次给各位读者拜个早年。难得的假期当然要好好休息好好玩，但是除此之外，抽出时间陪陪父母，陪陪家人也是必修的功课。毕竟能够陪伴在他们身边的时间，以后只会越来越少。

【手机更新】我用的诺基亚 Lumia925 迎来了重大更新 Lumia Black。在多任务关闭等细节上有了不少进步，诺基亚新提供的影像日志也很好玩，买 WP 系统手机果然还是要买诺基亚啊！不过还是得抱怨 WP 系统的更新速度太慢，改进幅度也不高，这样下去迟早玩完。

【假期计划】马上就要迎来春节长假了，还好编辑部放假算早，很轻易地就买到了厦深铁路的高铁票回家。希望购买回程的车票也能顺利，不想再有塞 13 个小时车的痛苦经历了。今年寒假应该会回老家陪陪姑妈等人一起过，一起喝喝茶聊聊人生，再补补电影看看书，带下女友逛逛自己的家乡，想着还有点小激动呢！



纱迦

本期个人签名

更美观、更实用、更安全、更人性，这就是次世代的成就系统！

★前几天我裹着冬衣一边发抖一边回想这是不是十年来最冷的一个冬天，今天我就已经换上长袖T恤招摇过市了，这天气实在是……

★编辑部新来的两位非编天赋异禀、身怀绝技，很快和大家打成了一片。正在想要不明年让他们也在杂志上开个专栏算了，毕竟光盘也是杂志的重要组成部分。

★之前在杂志上花两页篇幅描述了 Xbox One 的成就系统，如今我发现我还是低估了次世代成就系统。如今每个玩家的成就记录都会保存在云端，不光记录了成就的解除状态，就连每个成就的数据细节都会保存。以《丧尸围城 3》的 10 万尸斩成就为例，如果我杀到 99000 尸时坏档了。如果是过去的话，就得从头再杀十万尸才能解除成就。但如今就算坏档了，99000 尸的记录依然保存于云端成就记录中，因此新档再杀 1000 尸即可解除成就。云成就的另一个好处是可以随时修改成就获得条件，从而将有 BUG 或设计不合理的成就修正掉。例如《杀手本能》最近就把打 12000 场的成就给降到了 1200 场。



哪尼

本期个人签名

一天不听大力哥，我浑身难受！

◆由于来到编辑部工作，于是自己也就成了一个外乡人。往年临近春运高峰的时候，我是个置身事外冷眼旁观抢票笑话的人，神马抢票插件啊、倒票黄牛啊统统与我无关，不过今年我很荣幸地成了笑话的一部分……

◆回家的高铁在 2013 年底顺利通车，速度快票价低，自然是过年回家的不二选择。这么些年耳濡目染了不少抢票悲剧，为了避免落入这样尴尬的境地，于是在车票的预售日当天我就早早地守在了电脑前。车票是 11 点开卖，由于当天是工作日，自然不能把手头的事情都扔在一边，于是当我回过神来的时候已经是 11 点 09 分了，心想才过了 9 分钟应该问题不大，不过当我刷新页面后才发现，已经有多个班次的票售罄，这速度应该不比 × 米手机卖得慢。

◆由于要在合刊的指尖方圆栏目里做一个音乐游戏合集，于是我便尝试着与《Cytus》和《Deemo》的开发团队 Rayark 联系，希望能做一次采访，对方也非常友好地接受了邀请，于是便有了本期中与 Rayark 的主要制作人游名扬先生的访谈。虽说已经逐渐有了不小的名气，不过游先生并没有任何的架子，基本上知无不言，而他们的抱负和制作理念也让我更加敬佩。



伽蓝

本期个人签名

一战获胜跳三年。

首先在这里预祝各位读者在新的一年里身体健康，心想事成！

《横行霸道 V》断断续续玩了几个月，终于取得了全成就，这真是一个从头到尾都找不到瑕疵的作品，真是不愧为我信仰的 R 星神教，下一个能够与其比肩的估计就只有《荒野大救赎 2》了，但是“大舅叔”现在连一点影子都没有，不知还要等到什么时候。

最近发现原来 Xbox One 的成就系统设置在云端，因此出现了不少闻所未闻的现象，比如《杀手本能》直接在云端更改成就条件，又比如联网状态下，部分游戏就算出现死机、掉档等一系列问题，都不用担心前面的工夫白费，因为成就的进程统计早在云端保存，不得不说太强了……

过年换次世代主机的计划没实现，倒是和几个好友一起预定了一套 Hottoys 的蝙蝠侠套装，预定后想想这冲动消费都够买一台 X1 了，但再转念想到年底才到货，每月只需 998（误）就能轻松带回家！顿时觉得超值无比……无论如何，这种东西不敢多买，权当镇宅了。

最近编辑部好几个编辑都不知抽什么风(包括我)，吃完饭没事就爱聚在一起听空耳，一听就是大半小时起，导致现在打招呼都是什么这大力哥、那梁同学的段子，简直被洗脑，不信你们看看哪尼的签名？



★上个月NBGI在PSN上配信了PSP平台以前发售过的《传说》，正好当时日服有买一送一的半价优惠活动，于是就把除了初代《世界传说 光明神话》之外的所有新配信的作品都给买了下来，结果就是我的PSV记忆棒空间顿时变得十分紧张，PS+送的游戏能删的尽量都删了，才把所有买好的游戏给拖了下来。考虑到春节前后有两部有些兴趣的免费游戏将要配信以及PSN+的各种免费游戏，过完年之后我还是去换一张64G或32G的记忆棒吧。

★Otomate社在年底发售的三部乙女游戏里买了其中两部，之所以没买《薄樱鬼 镜花录》是因为我已经在过去的移植作里玩了四遍全角色攻略，所以就算这次的奖杯再好拿我也不会再买了。买完游戏之后仔细想想才发现这三部都是属于"选错选项就会进入女主角不得好死Bad End"的类型，只是谈个恋爱而已至于吗?!

★新年的最大愿望就是能够吃到我家楼下附近桥底的螺蛳粉和羊肉粉，在编辑部附近没有螺蛳粉吃，作为像我这样每个星期必吃一碗螺蛳粉的人表示这简直人干事?! 这次久违地回家一定要好好补偿一下自己的胃。

秋沙雨

本期个人签名

跟NBGI拼脑洞本身就是一种不明智的行为



●因为半年时间里已经回老家两次，今年春节就不折腾了，直接把儿子接过来过年。春节合刊截稿后的第二天，我爸爸就会把他送过来了，据说这半年他的性情有些变化，顽皮了不少，看来和"熊孩子"一起过大年的乐趣我也马上就能体会得到。

●一天一两集补完了"李狗蛋"哦不，是"李狗嗨"，还是挺过瘾的，法庭对决果然是我的菜。另外，最近每次看到时雨就会想起"深井冰律师"古美门先生，是哪里不对劲呢？哦，原来是他新发型的缘故。(坏笑ING)

●有一天胜嫂问我，你的PS4怎么不拿回家，我心想哎哟毕竟是次世代，连对游戏毫无兴趣的人也想见识一下啊！结果搞了半天她是想玩《JUST DANCE 2014》。据说是那天在编辑部看到稀饭的舞姿之后，突然有了自信……

●对着《最终幻想X 高清重制版》看了几分钟，发现自己已经很难适应这么慢的节奏了，估计就算加个"三倍速战斗"功能也无法铲平内心的浮躁。果然存在于记忆中的东西才是最美好的啊！

胜负师

本期个人签名

这十四年来你有什么想玩的没玩到吗?



☆一年一度的新年合刊终于忙完了，这里先向各位读者拜个早年。祝各位读者新春快乐，身体健康，红包满满。

☆在编辑部上班的好处就是春节假期长达半个月，忙碌了一年终于可以好好放松了。由于家住得近，回家从来不用订票，只要当天去车站买张大巴票就OK，所以抢车票挤火车或者被黄牛坑这种事我是体会不到的了——虽说我也不想体会。不过回到家之后基友大多还在上班，所以往年大部分时间还是会用来玩游戏，今年要不要去哪走走呢……

☆虽然可能会遭到反对，但我还是决定要给家里买一台电视，毕竟家里的电视还是老式的4:3显像管。倒不是说显像管不好，但没有HDMI接口简直不能接受啊。临近春节(理论上)会有家电降价活动，趁机去看看也无妨。

宇宙人

本期个人签名

填游戏坑这种事从来都是多少时间都不够用的，寒假还是量力而行吧……



各位读者新年好！在编辑部的第一个圣诞是在截稿中渡过了，在编辑部的新年以为要在动森倒数中渡过，结果在床铺上玩塞尔达太入迷，直接就错过了……于是又要等一年。

1月新番初心者的选择有《中二病也要谈恋爱！恋》、《我的妹妹最近有点奇怪》以及《邻桌是怪咖》。京阿尼越来越有全年新番不间断的迹象，看来2014年将会非常满足！《中二病》的OP那个360度旋转的镜头，连手办预告都做出来了，真棒。

最近下载了一个APP，叫"Left."，图标只有一个单词："Months"。第一次打开这个应用时要选择自己的出生年月日，之后这个应用就会显示一个数字，以及900个格子(30×30)，每过一个月，就会填满一格——虽说是以国人平均寿命75岁来倒数，但是每次打开它，看到满眼的红格子，还是会让人细思恐极……Life is short. Play more.

在补《Legal High》的时候知道了古泽良太这位剧作家，从关于他的纪录片来看，剧本离成片越近，剧作家也就离自己的作品越远，真是让人肃然起敬。后来又把《铃木先生》也找来看了一下，觉得两部作品都有颠覆三观的力量，值得推荐。而另一部同样是古泽良太编剧的长篇电视剧《相棒》有好几季，打算有空再拿来补补。

初心者

本期个人签名

Life is short. Play more.



【三】不知不觉，又在UCG渡过了一年，转眼自己就成为了小编中的三年级生了，说起来是过眼云烟，但回想起来又似乎仿若隔世。这一年的工作内容和刚刚成为新人时比起来有了很大的变化，也迎接了不少新挑战，一路走来难免还是有点磕磕碰碰，这里要感谢各位同事的支持和包容。

【年】又到了快过年的时候，想起去年这个时候我还筹划着过年要怎么陪女友，今年却只盘算着给家里买个大电视，然后好好陪父母过个节，还真是令人有些感叹。不过俗话说得好，攘外必先安内，怎么说其实也过了爱情大过天的年纪，还是先照顾好家人，再考虑儿女情长吧。

【级】既然2014到了，也总该有点新变化，人们常说新年之际定下的所谓目标往往都是以没完成收场，我是深有体会，所以今年也不盼着能减肥或出国旅游这种宏愿，不过人活着总是该有点变化，2013年掌握了做饭这门技能，2014年自然也要学点新东西，至于到底是什么，暂时保密，过个一段时间，大家应该就会看出来了。

【生】最后，不能免俗，还是祝各位UCG读者新年快乐，来年生龙活虎，龙马精神，挺进次世代，畅玩行货机，也别忘了多看看UCG哦。

稀饭

本期个人签名

一整个月没追美剧，我浑身难受！



★等了将近2年，《新福尔摩斯》第3季终于开播了！2年的空隙期让编剧有充分的时间从粉丝们中取材，这年头如果连官方的脑洞都被戳开了，那么这剧要萌死观众基本也就是轻而易举的事了。第一集"花生"见到死而复生的"卷福"时，加杂着惊喜和愤怒的表情值得32个赞，紧接着一通老拳的"家暴"配上"添油加醋"般的配乐，活活笑死人。第二集，听到"花生"热情"告白"的"卷福"整个人都傻在了那里，仿佛是第一集的逆转。由此我开始认真地怀疑，前面导演拼命地发糖就是为了第三集虐死个人……P.S.，剧中华生的妻子在现实中就是马丁·弗里曼的多年伴侣，剧中"卷福"的父母在现实中就是本尼迪克特的双亲，这全家上阵是闹哪样哦！

☆今年4月，TV动画版《虫师 续章》即将播出。这是我最爱的一部TV动画，《虫师 续章》的开播也将再度点燃我追新番的热情。强烈推荐这部有着治愈人心力量的作品，绝对是内涵之作！

八重樱

本期个人签名

今天流的泪都是当初脑子里进的水。自勉。

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2014.01.11-2014.4.30

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

相信在拿到这期杂志的时候，许多读者已经准备度过农历新年了吧？在拜年之余，在家中打打游戏也是很不错的选择。说起近期受瞩目的游戏，《战国 BASARA4》绝对是其中的重磅作品，系列的粉丝们已经跃跃欲试了吧？喜爱高达题材和动作游戏的玩家，也有《机动战士高达 EXTREME VS.FB》可以选择。《古墓丽影》凭借全新形态的回归赢得了许多玩家的赞誉，如果还没玩过的玩家可以留意《古墓丽影 年度版》或者有次世代主机的玩家可以留意《古墓丽影 终极版》。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
28 日	古墓丽影 终极版	Tomb Raider: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
22 日	出击飞龙	ストライダ－飞龙	Capcom	动作	日版
22 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
22 日	驾驶俱乐部	DriveClub	SCE	竞速	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 3 月					
18 日	潜龙谍影Ⅴ 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19 日	信长的野望 Online 天下梦幻之章	信长の野望 Online ～天下梦幻の章～	Koei Tecmo	角色扮演	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
21 日	无名英雄 再来者	inFamous: Second Son	SCE	动作冒险	美版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
28 日	古墓丽影 年度版	Tomb Raider: Game of the Year Edition	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 2 月					
1 日	神鬼寓言 周年纪念版	Fable Anniversary	Microsoft	动作角色扮演	美版
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
11 日	黑暗之魂Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18 日	潜龙谍影Ⅴ 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
16 日	月极兰子最漫长的一天	SHORT PEACE 月极兰子のいちばん长い日	NBGI	动作	日版
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
23 日	龙珠ＺＺ之战	ドラゴンボ－ルＺ BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
23 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	中文版
28 日	古墓丽影 年度版	Tomb Raider: Game of the Year Edition	Square Enix	动作冒险	美版
30 日	机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发	机动战士ガンダム EXTREME VS.FULL BOOST	NBGI	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
5 日	怪物猎人边境 G 纪念包	ﾓﾝｽﾀ-ﾊﾝﾀ-ﾌﾛﾝﾃｨｱ G ﾒﾓﾘｱﾙﾊﾟｯｹ-ｼﾞ	Capcom	动作	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
6 日	大战略 Perfect 战场的王者	大战略パ－フェクト ～战场の霸者～	SystemSoft Alpha	策略	日版
22 日	如龙 维新	如龙 维新！	SEGA	动作冒险	日版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
25 日	恶魔城 暗影之王 2	Castlevania: Lords of Shadow 2	Konami	动作	美版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
2014 年 3 月					
4 日	刃 忍者龙剑传 Z	YAIBA：NINJA GAIDEN Z	Koei Tecmo	动作	美版
6 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	SEGA	音乐	日版
6 日	静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	アルノサ－ジュ ～生まれいずる星へ祈る诗～	Gust	角色扮演	日版
11 日	黑暗之魂Ⅱ	Dark Souls Ⅱ	NBGI	动作角色扮演	美版
13 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
18 日	潜龙谍影Ⅴ 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版
19 日	JUMP 全明星大乱斗 V	Ｊスタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
20 日	索尼子 更亲密互动	モット！ソニコミ	角川 Games	模拟育成	日版
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
2014 年 4 月					
10 日	第三次超级机器人大战 Z 时狱篇	第 3 次ｽ-ﾊﾟ-ﾛﾎﾞｯﾄ大战 Z 时狱篇	NBGI	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年冬	女神异闻录 5	角色扮演			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
1 日	Wii Fit U	Wii Fit U	Nintendo	体育	日版
5 日	怪物猎人边境 G 纪念包	ﾓﾝｽﾀ-ﾊﾝﾀ-ﾌﾛﾝﾃｨｱ G ﾒﾓﾘｱﾙﾊﾟｯｹ-ｼﾞ	Capcom	动作	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
13 日	超级大金刚 热带寒流	Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	动作	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年春	马里奥赛车 8	竞速	2014 年夏	塞尔达无双	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
11 日	星之卡比 华丽三重奏	星のカ－ビィ トリプルデラックス	Nintendo	动作	日版
16 日	维他命 X 革命进化	VitaminX Evolution Plus	D3 Publisher	文字冒险	日版
30 日	斗神都市	斗神都市	Imageepoch	角色扮演	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	ドラゴンクエストモンスタ－ズ 2 イルとルカの不思议なふしぎな键	Square Enix	角色扮演	日版
13 日	魔笛 新世界	マギ 新たなる世界	NBGI	动作角色扮演	日版
20 日	黑子的篮球 通往胜利的奇迹	黑子のバスケ 胜利へのキセキ	NBGI	模拟经营	日版
27 日	化石挖掘者 无限装备	カセキホリダ－ムゲンギア	Nintendo	角色扮演	日版
27 日	牧场物语 通往新天地	牧场物语 つながる新天地	Marvelous AQL	模拟经营	日版
2014 年 3 月					
20 日	英雄银行	ヒ－ロ－バンク	SEGA	角色扮演	日版
20 日	马里奥派对 海上乐园	マリオパ－ティ アイランドツア－	Nintendo	益智	日版
27 日	新 Loveplus+	NEW ラブプラス＋	Konami	模拟育成	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年春	新 Loveplus+	模拟育成			

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
28 日	古墓丽影 终极版	Tomb Raider: Definitive Edition	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
18 日	植物大战僵尸 花园战争	Plants vs Zombies: Garden Warfare	EA	动作射击	美版
25 日	神偷	Thief	Square Enix	动作冒险	美版
2014 年 3 月					
11 日	泰坦天降	Titanfall	EA	主视角射击	美版
18 日	潜龙谍影Ⅴ 原爆点	Metal Gear Solid V Ground Zeroes	Konami	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
23 日	龙珠 Z Z 之战	ドラゴンボ－ル Z BATTLE OF Z	NBGI	动作	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版
2014 年 2 月					
1 日	乐高大电影 游戏版	The LEGO Movie Videogame	WB Games	动作	美版
6 日	泰拉利亚	テラリア	Spike Chunsoft	动作策略	日版
6 日	噗哟噗哟对俄罗斯方块	ぷよぷよテトリス	SEGA	益智	日版
6 日	超级女主角战记	超ヒロイン战记	NBGI	策略角色扮演	日版
27 日	影牢 暗域公主	影牢 ～ダ－クサイド プリンセス～	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	IS2 炽热之心	IS2 イグニッション・ハ－ツ	5pb.	文字冒险	日版
27 日	瓦尔哈拉骑士 3 黄金版	ヴァルハラナイツ 3 GOLD	Marvelous AQL	动作角色扮演	日版
2014 年 3 月					
6 日	暗魂献祭 三角势力	Soul Sacrifice DELTA	SCE	动作	日版
6 日	初音未来 歌姬计划 F2	初音ミク –Project DIVA– F 2nd	SEGA	音乐	日版
13 日	我们没有翅膀	俺たちに翼はない	5pb	文字冒险	日版
19 日	JUMP 全明星大乱斗	J スタ－ズ ビクトリ－バ－サス	NBGI	动作	日版
19 日	自然法则	NAtURAL DOCtRINE	角川 Games	策略角色扮演	日版
20 日	战国无双 4	战国无双 4	Koei Tecmo	动作	日版
27 日	胜利赛马 8	ウイニングポスト 8	Koei Tecmo	模拟经营	日版
27 日	爱夏的工作室 Plus 黄昏大地的炼金术士	ア－シャのアトリエ Plus ～ 黄昏の大地の炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
2014 年 4 月					
24 日	刀剑神域 虚空的碎片	ソ－ドア－ト・オンライン — ホロウ・フラグメント—	NBGI	角色扮演	日版
24 日	限界凸记 萌之编年史	限界凸记 モエロクロニクル	Compile Heart	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2014 年 3 月	暗魂献祭 DELTA	动作			

01.23 战国 BASARA4

攻略预定

PS3 动作 ■Capcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



作为系列的最新作，本作的参战人数极多，达到了 40 人以上。在战斗系统上也有大幅度革新，强化和战友之间的互动。在战斗中可以通过按键来指挥队友，锁定指定的敌人攻击，等于说是玩家可以操作两个角色，在一定程度上提升了策略性。队友也存在着等级的设定，配合战斗情况的变化来选择适合的指令是系统最大的乐趣。除此之外还增加了观赏性和实用性满分的“戏画 BASARA 技”，在自己和战友的 BASARA 槽都达到 MAX 的时候就能发动，非常爽快。在模式上增加了战国创世的模式，玩家可以创造属于自己的天下。

01.30 机动战士高达 EXTREME VS. 完全爆发

PS3 动作 ■NBGI ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



作为《高达 VS.》系列”的最新作，本作在继承系列爽快的战斗系统之外还加入了大量新机体，因此本作可用的机体更是多达 90 机以上，其中还包括前作以 BOSS 机登场的极限高达。机体平衡性与操作系统方面均做出了一些调整，使操作更顺畅，战斗更爽快。在新加入的 BOSS RUSH 模式中，玩家可以连战巨大的 MA 机体，与朋友本地联机时将以左右分屏显示各自的机体。独占新模式“Full Boost Mission”中有 120 多个任务等着玩家攻略，利用战斗获得的点数改造机体，打造自己独一无二的机体。

02.06 勇者斗恶龙 怪兽篇 2 伊露与卢卡不可思议的钥匙

攻略预定

3DS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 A



本作是 2001 年发售的 GBC 版的重制版，利用 3DS 的机能进行了全面的立体化。在本作的世界中，玩家可以得到“不可思议的钥匙”，并利用这些多样的钥匙到不同的异世界进行冒险。在本作中以两个版本合为一的形式整合到了重制版当中。玩家可以选择两位主人公之一进行冒险，本作将会使用怪兽进行回合制战斗，最多由 4 只怪兽组成队伍进行冒险。而本作的怪兽总数也是系列之最，玩家将它们收服之后还能让它们进行组合，融合出新的后代，让游戏具有丰富而复杂的育成要素。而且本作还追加了设计功能，玩家还能对怪兽进行自由定制，设计出属于自己的怪兽同伴。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

UCG2013

年度游戏索引｜316·317期～336期

拿到本期杂志的时候想必各位已经回到了老家那暖和的被窝里，身边是父母长辈的饱含爱意的唠唠叨叨，在那时候秋沙雨也吃上了念叨了大半年的家乡特产螺蛳粉。祝大家新的一年平平安安工作顺利，吃嘛嘛香睡嘛嘛棒，在新的一年里和 UCG 一起跨入次世代的大门。

春节合刊作为一年一度的大盘点，游戏索引是万万不能缺席的，接下来就要以列表的形式给各位介绍 2013 年 UCG 的动态，来让各位了解一下在这一整年里我们报道了哪些游戏、制作了哪些攻略等等。

本索引包含了游戏新闻、评测、攻略、研究、DLC、奖杯成就等诸多内容，范围是从总第 316·317 期（2013 年 2B·3A）至总第 337 期（2014 年 1A），栏目包括“新闻短波”、“前线狙击”、“新作短波”、“进击最前线”、“黄金眼”、“游戏进行时”、“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“DLC 补完计划”、“成就奖杯堂”等栏目以及“3DS 应援团”、“罪恶帮派”等主机专页或游戏专页，在最后还将收录以特定游戏为中心的“特别企划”或“读游戏”的文章列表。

本索引按照机种进行大类型划分，包含机种为 3DS、Wii、Wii U、Xbox360、Xbox One、PS3、PS4、PSP、PSV。列表按照作品名的拼音来进行升序依次排列，同时会标注出游戏的类型、所在期数、栏目和页码，同一个同台的同一款游戏则是按照所在期数和页码来进行升序依次排列。部分杂志的游戏译名会与目前使用的译名有所差异，最终译名以本刊截止至今的最终域名为基准。

3DS

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
JUMP传奇列传	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	71
THE脱出游戏 放送局的24小时	解密	总第330期（2013年9B）	3DS应援团	40
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
产子救世录2	角色扮演	总第319期（2013年4A）	新作短波	20
产子救世录2	角色扮演	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
产子救世录2	角色扮演	总第329期（2013年9A）	特快专递	71
超级机器人大战UX	策略角色扮演	总第320期（2013年4B）	黄金眼	30
初音未来 未来计划2	音乐	总第331期（2013年10A）	前线狙击	54
初音未来 未来计划2	音乐	总第336期（2013年12B）	黄金眼	16
初音未来 未来计划2	音乐	总第336期（2013年12B）	特快专递	32
大合奏！乐团兄弟P	音乐	总第328期（2013年8B）	进击最前线	14
大合奏！乐团兄弟P	音乐	总第334期（2013年11B）	前线狙击	18
迪士尼 无限	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	96
迪斯尼 魔法城堡 我的快乐生活	模拟经营	总第319期（2013年4A）	3DS应援团	113
第二勇气	角色扮演	总第336期（2013年12B）	进击最前线	9
斗神都市	动作角色扮演	总第334期（2013年11B）	进击最前线	8
哆啦A梦 新·大雄的大魔境 蓓可与5人的冒险队	动作	总第337期（2014年1A）	进击最前线	9
恶魔城 暗影之王 命运之镜	动作	总第319期（2013年4A）	黄金眼	23
恶魔城 暗影之王 命运之镜	动作	总第319期（2013年4A）	攻略透解	25
恶魔高校D×D	文字冒险	总第326期（2013年7B）	进击最前线	7
飞哥与小佛 探索酷东西	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
怪物猎人4	动作	总第322期（2013年5B）	前线狙击	28
怪物猎人4	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	138
怪物猎人4	动作	总第331期（2013年10A）	黄金眼	104
怪物猎人4	动作	总第331期（2013年10A）	攻略透解	128
怪物猎人4	动作	总第332期（2013年10B）	研究中心	68
海贼王 无尽世界 红	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	16
海贼王 无尽世界 红	动作	总第334期（2013年11B）	3DS应援团	133
化石挖掘者 无限装备	角色扮演	总第337期（2014年1A）	进击最前线	9
假面骑士 旅行者战记	动作	总第330期（2013年9B）	进击最前线	26
进击的巨人 人类最后之翼	动作	总第337期（2014年1A）	黄金眼	16
进击的巨人 人类最后之翼	动作	总第337期（2014年1A）	特快专递	76
救世之吻	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	140
口袋妖怪X·Y	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	43
口袋妖怪X·Y	角色扮演	总第328期（2013年8B）	3DS应援团	84
口袋妖怪X·Y	角色扮演	总第333期（2013年11A）	黄金眼	16
口袋妖怪X·Y	角色扮演	总第333期（2013年11A）	攻略透解	38

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
口袋妖怪X·Y	角色扮演	总第334期（2013年11B）	研究中心	138
口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大的门和无限的迷宫	角色扮演	总第316·317期（2013年2B3A）	3DS应援团	153
蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影明星	平台动作	总第335期（2013年12A）	进击最前线	43
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
磷光的兰蔡	动作射击	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
路易鬼屋大冒险2	动作冒险	总第316·317期（2013年2B3A）	新闻短波	93
路易鬼屋大冒险2	动作冒险	总第321期（2013年5A）	黄金眼	17
马里奥派对 海上乐园	益智	总第337期（2014年1A）	进击最前线	9
马里奥与路易RPG4 梦境大冒险	角色扮演	总第327期（2013年8A）	黄金眼	104
马里奥与路易RPG4 梦境大冒险	角色扮演	总第327期（2013年8A）	攻略透解	120
魔笛 起始的迷宫	角色扮演	总第318期（2013年3B）	3DS应援团	89
魔笛 新世界	动作角色扮演	总第332期（2013年10B）	进击最前线	7
魔法少女伊莉雅	动作冒险	总第324期（2013年6B）	进击最前线	16
牧场物语 通往新天地	模拟经营	总第333期（2013年11A）	进击最前线	9
逆转裁判5	文字冒险	总第321期（2013年5A）	新闻短波	5
逆转裁判5	文字冒险	总第324期（2013年6B）	3DS应援团	90
逆转裁判5	文字冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	142
逆转裁判5	文字冒险	总第328期（2013年8B）	黄金眼	25
女神异闻录Q 迷宫之影	角色扮演	总第335期（2013年12A）	进击最前线	42
女神异闻录Q 迷宫之影	角色扮演	总第336期（2013年12B）	前线狙击	18
朋友聚会 新生活	模拟经营	总第319期（2013年4A）	新作短波	20
朋友聚会 新生活	模拟经营	总第322期（2013年5B）	黄金眼	10
朋友聚会 新生活	模拟经营	总第323期（2013年6A）	游戏进行时	80
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
企鹅的问题 爆胜轮盘决斗	益智	总第336期（2013年12B）	进击最前线	9
热血硬派国夫君 SP 乱斗协奏曲	动作	总第329期（2013年9A）	黄金眼	23
忍者神龟	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
忍者神龟	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
任天堂全明星大乱斗Wii U/3DS	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	42
塞尔达传说 众神的三角力量2	动作冒险	总第334期（2013年11B）	前线狙击	16
闪电十一人GO 2 时空之石 热风·雷鸣	角色扮演	总第316·317期（2013年2B3A）	攻略透解	146
闪电十一人GO 2 银河 大爆炸/超新星	角色扮演	总第336期（2013年12B）	黄金眼	17
神笔小字 DC漫画大冒险	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17

3DS游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
索尼子育成计划	模拟育成	总第328期（2013年8B）	进击最前线	16
逃走中 从猎人手中逃脱	动作冒险	总第319期（2013年4A）	新闻短波	6
拓麻歌子 青春的梦想学园	模拟育成	总第332期（2013年10B）	进击最前线	8
小镇物语	模拟经营	总第332期（2013年10B）	进击最前线	8
新Love Plus+	模拟育成	总第326期（2013年7B）	进击最前线	7
新Love Plus+	模拟育成	总第327期（2013年8A）	前线狙击	79
新Love Plus+	模拟育成	总第337期（2014年1A）	前线狙击	26
星霜的女战士	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	26
星之卡比 华丽三重奏	平台动作	总第333期（2013年11A）	进击最前线	9
妖怪手表	角色扮演	总第327期（2013年8A）	黄金眼	105
英雄银行	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	30
勇气原点 完全版	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	27
勇气原点 完全版	角色扮演	总第337期（2014年1A）	特快专递	78
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	角色扮演	总第329期（2013年9A）	进击最前线	16
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊露与卢卡不可思议的钥匙	角色扮演	总第335期（2013年12A）	前线狙击	54
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	角色扮演	总第316・317期（2013年2B3A）	新作短波	126
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	角色扮演	总第316・317期（2013年2B3A）	3DS应援团	152
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	角色扮演	总第318期（2013年3B）	黄金眼	30
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	角色扮演	总第318期（2013年3B）	攻略透解	54
勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士	角色扮演	总第319期（2013年4A）	3DS应援团	113
游戏王ZEXAL 激突！决斗嘉年华	桌面棋牌	总第328期（2013年8B）	进击最前线	17
跃出 动物之森	模拟经营	总第318期（2013年3B）	3DS应援团	88
真・女神转生Ⅳ	角色扮演	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
真・女神转生Ⅳ	角色扮演	总第324期（2013年6B）	攻略透解	36
智龙迷城Z	益智	总第331期（2013年10A）	前线狙击	72
重装机兵4 月光的歌姬	角色扮演	总第327期（2013年8A）	前线狙击	98

Wii

Wii游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
迪士尼 无限	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	96
飞哥与小佛 探索酷东西	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
忍者神龟	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
忍者神龟	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17

Wii U

Wii U游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
101勇者	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	46
COD 幽灵	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	53
COD 幽灵	主视角射击	总第329期（2013年9A）	前线狙击	28
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	攻略透解	60
COD 幽灵	主视角射击	总第335期（2013年12A）	研究中心	92
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	60
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第328期（2013年8B）	前线狙击	44
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第334期（2013年11B）	攻略透解	104
超级大金刚 热带寒流	平台动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	47
超级马里奥 3D世界	平台动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	41
超级马里奥 3D世界	平台动作	总第334期（2013年11B）	前线狙击	14
超级马里奥 3D世界	平台动作	总第336期（2013年12B）	黄金眼	17
超级马里奥 3D世界	平台动作	总第336期（2013年12B）	攻略透解	57
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	56
迪士尼 无限	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	96
飞哥与小佛 探索酷东西	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第321期（2013年5A）	新闻短波	3
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第322期（2013年5B）	前线狙击	23
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	攻略透解	42
监察风云	动作冒险	总第324期（2013年6B）	前线狙击	20
监察风云	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	58
蓝精灵2	平台动作	总第327期（2013年8A）	黄金眼	104
乐高蝙蝠侠2	动作	总第321期（2013年5A）	新闻短波	4
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
雷曼 传奇	平台动作	总第329期（2013年9A）	前线狙击	24
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	攻略透解	64
猎天使魔女2	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	44
马里奥赛车8	竞速	总第325期（2013年7A）	进击最前线	47
皮克敏3	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	47
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
任天堂全明星大乱斗	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	42
塞尔达传说 风之杖 高清版	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	47
塞尔达无双	动作	总第337期（2014年1A）	进击最前线	8
神笔小子 DC漫画大冒险	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	攻略透解	53
太鼓之达人 Wii U	音乐	总第334期（2013年11B）	前线狙击	20
永恒幻影	动作冒险	总第323期（2013年6A）	进击最前线	15
勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	角色扮演	总第318期（2013年3B）	新闻短波	25
勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	角色扮演	总第319期（2013年4A）	新闻短波	6

PS3

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
AKB 1/149 恋爱总选举	文字冒险	总第327期（2013年8A）	进击最前线	73
COD 黑暗行动Ⅱ	主视角射击	总第318期（2013年3B）	研究中心	32
COD 黑暗行动Ⅱ	主视角射击	总第322期（2013年5B）	研究中心	62
COD 黑暗行动Ⅱ	主视角射击	总第326期（2013年7B）	研究中心	89
COD 黑暗行动Ⅱ	主视角射击	总第330期（2013年9B）	攻略透解	48
COD 幽灵	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	53
COD 幽灵	主视角射击	总第329期（2013年9A）	前线狙击	28
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	攻略透解	60
COD 幽灵	主视角射击	总第335期（2013年12A）	研究中心	92
DISORDER 6	文字冒险	总第327期（2013年8A）	前线狙击	94
F1 2013	竞速	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
FIFA14	体育	总第322期（2013年5B）	前线狙击	26
FIFA14	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	54
FIFA14	体育	总第332期（2013年10B）	黄金眼	18
FIFA14	体育	总第332期（2013年10B）	攻略透解	54
GT赛车6	竞速	总第325期（2013年7A）	前线狙击	32
GT赛车6	竞速	总第331期（2013年10A）	前线狙击	26
GT赛车6	竞速	总第336期（2013年12B）	黄金眼	16
GT赛车6	竞速	总第336期（2013年12B）	特快专递	30
IS2 炽热之心	文字冒险	总第333期（2013年11A）	进击最前线	9
JUMP全明星大乱斗V	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	60
NBA 2K14	体育	总第332期（2013年10B）	黄金眼	18
NBA 2K14	体育	总第332期（2013年10B）	攻略透解	48
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
阿尔卡迪亚的战姬	动作角色扮演	总第332期（2013年10B）	黄金眼	19
阿尔卡迪亚的战姬	动作角色扮演	总第332期（2013年10B）	特快专递	33
阿卡迪亚斯的战姬	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	前线狙击	48
艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	角色扮演	总第323期（2013年6A）	前线狙击	23
艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	角色扮演	总第327期（2013年8A）	黄金眼	104
艾丝卡&罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	角色扮演	总第327期（2013年8A）	攻略透解	129
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第319期（2013年4A）	前线狙击	12
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	67
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第329期（2013年9A）	前线狙击	26
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	黄金眼	30
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	特快专递	35
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第331期（2013年10A）	攻略透解	150
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	60
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第328期（2013年8B）	前线狙击	44
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第333期（2013年11A）	黄金眼	16
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第334期（2013年11B）	攻略透解	104
彩虹天空	角色扮演	总第328期（2013年8B）	进击最前线	17
苍翼默示录 刻之幻影	格斗	总第331期（2013年10A）	前线狙击	76
苍翼默示录 刻之幻影	格斗	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
苍翼默示录 刻之幻影	格斗	总第334期（2013年11B）	攻略透解	76
超凡 双生	动作冒险	总第320期（2013年4B）	前线狙击	42
超凡 双生	动作冒险	总第323期（2013年6A）	前线狙击	26
超凡 双生	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	30
超凡 双生	动作冒险	总第332期（2013年10B）	黄金眼	18

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
超凡 双生	动作冒险	总第332期（2013年10B）	攻略透解	38
超级机器人大战OG 黑暗禁狱	策略角色扮演	总第336期（2013年12B）	攻略透解	50
超级机器人大战OG 无限战斗	动作	总第330期（2013年9B）	进击最前线	24
超级机器人大战OG 无限战斗	动作	总第334期（2013年11B）	前线狙击	24
超级机器人大战OG 无限战斗	动作	总第336期（2013年12B）	黄金眼	17
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第323期（2013年6A）	进击最前线	13
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	前线狙击	22
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第330期（2013年9B）	黄金眼	30
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第330期（2013年9B）	攻略透解	74
超级女主角战记	策略角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	134
尘埃克星	平台动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
出击飞龙	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
初音未来 女歌手计划F 2	音乐	总第327期（2013年8A）	进击最前线	73
初音未来 女歌手计划F 2	音乐	总第327期（2013年8A）	进击最前线	73
初音未来 女歌手计划F 2	音乐	总第333期（2013年11A）	前线狙击	30
刺客信条Ⅲ	动作冒险	总第320期（2013年4B）	研究中心	88
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	56
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第334期（2013年11B）	攻略透解	28
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第335期（2013年12A）	研究中心	88
迪士尼 无限	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	96
地球防卫军4	动作射击	总第327期（2013年8A）	黄金眼	105
地球防卫军4	动作射击	总第327期（2013年8A）	游戏进行时	108
地铁 最后之光	主视角射击	总第322期（2013年5B）	前线狙击	14
地铁 最后之光	主视角射击	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
地铁 最后之光	主视角射击	总第324期（2013年6B）	攻略透解	68
地狱潜者	射击	总第329期（2013年9A）	进击最前线	19
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第337期（2014年1A）	进击最前线	8
恶魔城 暗影之王2	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	76
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新作短波	127
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第322期（2013年5B）	前线狙击	23
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	攻略透解	42
高达破坏者	动作	总第326期（2013年7B）	黄金眼	16
高达破坏者	动作	总第326期（2013年7B）	特快专递	28
孤岛惊魂3 血龙	主视角射击	总第323期（2013年6A）	攻略透解	48
孤岛危机3	主视角射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	108
孤岛危机3	主视角射击	总第319期（2013年4A）	黄金眼	22
孤岛危机3	主视角射击	总第319期（2013年4A）	攻略透解	56
古墓丽影	动作冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	112
古墓丽影	动作冒险	总第319期（2013年4A）	黄金眼	22
古墓丽影	动作冒险	总第319期（2013年4A）	攻略透解	42
鬼泣 DMC	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	黄金眼	98
鬼泣 DMC	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	154
鬼泣 DMC	动作	总第320期（2013年4B）	研究中心	96
海贼无双2	动作	总第319期（2013年4A）	前线狙击	14
海贼无双2	动作	总第320期（2013年4B）	黄金眼	30
海贼无双2	动作	总第320期（2013年4B）	攻略透解	64
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第325期（2013年7A）	进击最前线	67
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第327期（2013年8A）	前线狙击	80
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第329期（2013年9A）	攻略透解	56
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	120
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第323期（2013年6A）	前线狙击	20
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第326期（2013年7B）	罪恶帮派	26
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第327期（2013年8A）	罪恶帮派	106
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第328期（2013年8B）	罪恶帮派	34
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第329期（2013年9A）	罪恶帮派	32
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第331期（2013年10A）	黄金眼	105
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第331期（2013年10A）	攻略透解	110
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第332期（2013年10B）	研究中心	88
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第333期（2013年11A）	研究中心	77
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第334期（2013年11B）	罪恶帮派	26
横行霸道Ⅴ	动作冒险	总第335期（2013年12A）	罪恶帮派	64
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第320期（2013年4B）	黄金眼	29
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第320期（2013年4B）	攻略透解	58

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第335期（2013年12A）	DLC补完计划	98
机动战士高达EXTREME VS.完全爆发	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	62
机动战士高达EXTREME VS.完全爆发	动作	总第337期（2014年1A）	前线狙击	36
极品飞车 劲敌	竞速	总第335期（2013年12A）	黄金眼	49
极品飞车 劲敌	竞速	总第337期（2014年1A）	游戏进行时	110
极品飞车 新・最高通缉	竞速	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	138
记忆猎人	动作冒险	总第325期（2013年7A）	黄金眼	146
记忆猎人	动作冒险	总第325期（2013年7A）	攻略透解	148
加速世界 加速的顶点	策略	总第319期（2013年4A）	游戏进行时	109
假面骑士 穿越战争	动作	总第324期（2013年6B）	黄金眼	19
假面骑士 穿越战争	动作	总第324期（2013年6B）	特快专递	30
监察风云	动作冒险	总第324期（2013年6B）	前线狙击	20
监察风云	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	58
剑刃风暴 百年战争	策略	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	52
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第318期（2013年3B）	黄金眼	31
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第318期（2013年3B）	攻略透解	76
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第319期（2013年4A）	研究中心	134
劫薪日2	主视角射击	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17
解放少女SIN	文字冒险	总第328期（2013年8B）	进击最前线	17
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	角色扮演	总第334期（2013年11B）	进击最前线	8
静籁永恒 献给新生之星的祈祷之诗	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	35
镜之边缘	动作	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	54
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
狙击手 幽灵战士2	主视角射击	总第321期（2013年5A）	特快专递	64
兰博	主视角射击	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
蓝精灵2	平台动作	总第327期（2013年8A）	黄金眼	104
乐高电影 游戏版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
雷曼 传奇	平台动作	总第329期（2013年9A）	前线狙击	24
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	攻略透解	64
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	策略角色扮演	总第323期（2013年6A）	前线狙击	28
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	策略角色扮演	总第327期（2013年8A）	前线狙击	86
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	策略角色扮演	总第334期（2013年11B）	黄金眼	13
泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	策略角色扮演	总第334期（2013年11B）	攻略透解	88
烈焰契约	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	40
灵魂能力Ⅱ高清在线版	格斗	总第327期（2013年8A）	进击最前线	72
龙背上的骑兵3	动作	总第321期（2013年5A）	前线狙击	20
龙背上的骑兵3	动作	总第326期（2013年7B）	前线狙击	18
龙背上的骑兵3	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	48
龙背上的骑兵3	动作	总第337期（2014年1A）	黄金眼	16
龙背上的骑兵3	动作	总第337期（2014年1A）	攻略透解	44
龙与地下城 空谷世界英雄战记	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	16
龙之皇冠	动作角色扮演	总第322期（2013年5B）	前线狙击	30
龙之皇冠	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	36
龙之皇冠	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	黄金眼	24
龙之皇冠	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	攻略透解	52
龙之信条 黑暗觉者	动作	总第323期（2013年6A）	黄金眼	18
龙之信条 黑暗觉者	动作	总第323期（2013年6A）	攻略透解	40
龙珠Z Z之战	动作	总第326期（2013年7B）	前线狙击	24
魅影破坏者EXTRA	格斗	总第329期（2013年9A）	进击最前线	17
梦幻俱乐部Gogo	文字冒险	总第337期（2014年1A）	前线狙击	28
秘密调查局 幽浮 解密	动作射击	总第323期（2013年6A）	进击最前线	15
魔界战记D2	策略角色扮演	总第321期（2013年5A）	游戏进行时	25
魔女与百骑兵	动作角色扮演	总第321期（2013年5A）	新闻	4
魔女与百骑兵	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	黄金眼	24
魔女与百骑兵	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	特快专递	80
墨西哥英雄大冒险	平台动作	总第322期（2013年5B）	攻略透解	54
木偶历险记	动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
木偶历险记	动作	总第330期（2013年9B）	特快专递	38
尼尔	动作角色扮演	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	58
女神异闻录4 午夜竞技场2 究极无敌背桥摔	格斗	总第336期（2013年12B）	前线狙击	23
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
潜龙谍影Ⅴ	动作	总第321期（2013年5A）	前线狙击	22
潜龙谍影Ⅴ	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	8

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	110
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第318期（2013年3B）	黄金眼	30
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第318期（2013年3B）	攻略透解	72
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第319期（2013年4A）	研究中心	114
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第323期（2013年6A）	研究中心	81
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第324期（2013年6B）	DLC补完计划	80
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	格斗	总第330期（2013年9B）	黄金眼	30
乔乔的奇妙冒险 全明星大乱斗	格斗	总第330期（2013年9B）	攻略透解	54
秋叶原之旅2	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	24
秋叶原之旅2	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	28
秋叶原之旅2	角色扮演	总第334期（2013年11B）	黄金眼	13
秋叶原之旅2	角色扮演	总第334期（2013年11B）	攻略透解	122
热情传说	角色扮演	总第337期（2014年1A）	传说频道	23
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第321期（2013年5A）	黄金眼	16
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第321期（2013年5A）	攻略透解	42
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第322期（2013年5B）	研究中心	68
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	81
如龙 维新	动作	总第329期（2013年9A）	进击最前线	16
如龙 维新	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	8
瑞奇与叮当 传送	平台动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	69
瑞奇与叮当 全线突击	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	144
三国志12 对战版	策略	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
杀手已死	动作	总第319期（2013年4A）	前线狙击	16
杀手已死	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	81
杀手已死	动作	总第328期（2013年8B）	黄金眼	24
杀手已死	动作	总第328期（2013年8B）	攻略透解	68
杀手已死	动作	总第329期（2013年9A）	研究中心	74
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	74
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	46
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	角色扮演	总第335期（2013年12A）	黄金眼	48
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	角色扮演	总第335期（2013年12A）	攻略透解	66
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	角色扮演	总第336期（2013年12B）	研究中心	80
少年正义联盟 遗产	动作	总第335期（2013年12A）	黄金眼	49
神偷	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	28
生化奇兵 无限	主视角射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	103
生化奇兵 无限	主视角射击	总第321期（2013年5A）	黄金眼	16
生化奇兵 无限	主视角射击	总第321期（2013年5A）	攻略透解	26
生化危机 启示录	动作射击	总第323期（2013年6A）	Capcom专页	37
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	攻略透解	53
生化危机6	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	Capcom专页	128
生化危机6	动作射击	总第320期（2013年4B）	研究中心	92
声优大师	模拟育成	总第337期（2014年1A）	进击最前线	9
胜利赛马8	模拟经营	总第336期（2013年12B）	进击最前线	9
圣斗士星矢 勇士	格斗	总第327期（2013年8A）	前线狙击	88
圣斗士星矢 勇士	格斗	总第333期（2013年11A）	黄金眼	16
失落的星球3	动作射击	总第323期（2013年6A）	前线狙击	32
失落的星球3	动作射击	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
失落的星球3	动作射击	总第330期（2013年9B）	攻略透解	88
驶向地狱 惩罚	动作冒险	总第327期（2013年8A）	黄金眼	105
死侍	动作	总第326期（2013年7B）	黄金眼	16
死侍	动作	总第326期（2013年7B）	攻略透解	31
死或生5 终极版	格斗	总第328期（2013年8B）	前线狙击	36
死或生5 终极版	格斗	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
死或生5 终极版	格斗	总第331期（2013年10A）	成就奖杯堂	166
死亡岛 洪流	动作冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	新作短波	127
死亡岛 洪流	动作冒险	总第322期（2013年5B）	黄金眼	10
死亡岛 洪流	动作冒险	总第323期（2013年6A）	攻略透解	54
死亡空间3	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	100
死亡空间3	动作射击	总第318期（2013年3B）	黄金眼	30
死亡空间3	动作射击	总第318期（2013年3B）	攻略透解	38
宿命	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	62
索尼子 更亲密互动	文字冒险	总第332期（2013年10B）	进击最前线	9
特别行动 战线	动作射击	总第325期（2013年7A）	成就奖杯堂	162
天灾爆发	动作射击	总第323期（2013年6A）	进击最前线	14
危险元素	动作射击	总第323期（2013年6A）	前线狙击	34
危险元素	动作射击	总第323期（2013年6A）	PS3 CLUB	73
危险元素	动作射击	总第325期（2013年7A）	黄金眼	146
巫师3 狂猎	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	64
无间龙头	动作冒险	总第320期（2013年4B）	研究中心	94
无双大蛇2 终极版	动作	总第328期（2013年8B）	前线狙击	46

PS3游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
仙乐传说 混合包	角色扮演	总第328期（2013年8B）	前线狙击	40
仙乐传说 混合包	角色扮演	总第329期（2013年9A）	传说频道	35
仙乐传说 混合包	角色扮演	总第332期（2013年10B）	传说频道	20
小小大星球 HUB	平台动作	总第329期（2013年9A）	进击最前线	18
邪恶联盟 凡尘之神	格斗	总第319期（2013年4A）	新作短波	21
邪恶联盟 凡尘之神	格斗	总第322期（2013年5B）	黄金眼	11
邪恶深处	动作冒险	总第322期（2013年5B）	前线狙击	12
邪恶深处	动作冒险	总第332期（2013年10B）	前线狙击	26
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第328期（2013年8B）	进击最前线	14
信长的野望 创造	策略	总第324期（2013年6B）	进击最前线	15
信长的野望 创造	策略	总第330期（2013年9B）	进击最前线	26
信长的野望 创造	策略	总第337期（2014年1A）	黄金眼	17
行尸走肉 生存本能	主视角射击	总第320期（2013年4B）	黄金眼	31
行尸走肉 生存本能	主视角射击	总第321期（2013年5A）	特快专递	62
压倒性游戏 无限之魂Z	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	游戏进行时	92
妖圣剑士F	角色扮演	总第323期（2013年6A）	进击最前线	13
妖圣剑士F	角色扮演	总第332期（2013年10B）	黄金眼	19
异魂传承	动作冒险	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	56
异形 殖民陆战队	主视角射击	总第318期（2013年3B）	黄金眼	31
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第319期（2013年4A）	前线狙击	18
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第322期（2013年5B）	前线狙击	24
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	136
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第327期（2013年8A）	前线狙击	90
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第332期（2013年10B）	黄金眼	19
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第333期（2013年11A）	攻略透解	58
影牢 黑暗公主	动作	总第333期（2013年11A）	进击最前线	8
影牢 黑暗公主	动作	总第334期（2013年11B）	前线狙击	22
幽浮 以敌制敌	策略	总第330期（2013年9B）	进击最前线	29
幽浮 以敌制敌	策略	总第332期（2013年10B）	前线狙击	24
雨	动作	总第332期（2013年10B）	特快专递	36
御姐武戏Z 神乐With NoNoNo!	动作	总第328期（2013年8B）	进击最前线	15
月极兰子最漫长的一天	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	72
战地双雄 恶魔联盟	动作射击	总第322期（2013年5B）	黄金眼	11
战国BASARA 4	动作	总第326期（2013年7B）	进击最前线	7
战国BASARA 4	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	100
战国BASARA 4	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	66
战国无双2 猛将传&帝国 高清合集	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	73
战国无双4	动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	6
战国无双4	动作	总第332期（2013年10B）	前线狙击	31
战神 超凡	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	118
战神 超凡	动作	总第320期（2013年4B）	黄金眼	29
战神 超凡	动作	总第320期（2013年4B）	攻略透解	46
真・高达无双	动作	总第330期（2013年9B）	进击最前线	27
真・高达无双	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	63
真・高达无双	动作	总第337期（2014年1A）	黄金眼	16
真・高达无双	动作	总第337期（2014年1A）	攻略透解	64
真・三国无双7	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	124
真・三国无双7	动作	总第319期（2013年4A）	黄金眼	24
真・三国无双7	动作	总第319期（2013年4A）	攻略透解	30
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	16
真・三国无双7 猛将传	动作	总第336期（2013年12B）	黄金眼	16
真・三国无双7 猛将传	动作	总第336期（2013年12B）	攻略透解	36
职业进化足球2014	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	78
中土 摩多暗影	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	42
终极地带 高清合集	动作	总第326期（2013年7B）	成就奖杯堂	68
终极地带 高清合集	动作	总第327期（2013年8A）	成就奖杯堂	110
终极军团	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	171
坠落之王	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	28
自然法则	策略角色扮演	总第332期（2013年10B）	进击最前线	8
最后生还者	动作冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	122
最后生还者	动作冒险	总第318期（2013年3B）	前线狙击	14
最后生还者	动作冒险	总第324期（2013年6B）	末日余生专栏	27
最后生还者	动作冒险	总第325期（2013年7A）	攻略透解	119
最后生还者	动作冒险	总第325期（2013年7A）	攻略透解	119
最后生还者	动作冒险	总第325期（2013年7A）	黄金眼	147
最后生还者	动作冒险	总第326期（2013年7B）	研究中心	78
最终幻想X/X−2 高清重制版	角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	36
最终幻想X/X−2 高清重制版	角色扮演	总第332期（2013年10B）	前线狙击	28
罪恶装备 Xrd −SIGN−	格斗	总第331期（2013年10A）	前线狙击	79

PS4

PS4游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 幽灵	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	53
COD 幽灵	主视角射击	总第329期（2013年9A）	前线狙击	28
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	攻略透解	60
COD 幽灵	主视角射击	总第335期（2013年12A）	研究中心	92
FIFA14	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	54
KNACK	平台动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	36
KNACK	平台动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	12
KNACK	平台动作	总第335期（2013年12A）	焦点	14
NBA Live 14	体育	总第325期（2013年7A）	进击最前线	66
RIME	冒险	总第329期（2013年9A）	进击最前线	18
SOMA	动作冒险	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第319期（2013年4A）	前线狙击	12
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	67
暗黑破坏神Ⅲ	动作角色扮演	总第329期（2013年9A）	前线狙击	26
出击飞龙	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	56
地下室战争	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	69
地狱潜者	射击	总第329期（2013年9A）	进击最前线	19
光电战机	射击	总第335期（2013年12A）	焦点	17
极品飞车 劲敌	竞速	总第337期（2014年1A）	游戏进行时	110
驾驶俱乐部	竞速	总第325期（2013年7A）	进击最前线	37
监察风云	动作冒险	总第324期（2013年6B）	前线狙击	20
监察风云	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	58
教团1886	动作射击	总第325期（2013年7A）	进击最前线	37
镜之边缘2	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	66
救世军	动作射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	52
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
乐高电影 游戏版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
烈焰契约	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	40
泯灭之光	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17
潜龙谍影Ⅴ	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	8
全境封锁	动作射击	总第335期（2013年12A）	前线狙击	50
如龙 维新	动作	总第329期（2013年9A）	进击最前线	16
如龙 维新	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	8
杀戮地带 暗影坠落	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	35
杀戮地带 暗影坠落	主视角射击	总第335期（2013年12A）	焦点	12
杀戮地带 暗影坠落	主视角射击	总第337期（2014年1A）	成就奖杯堂	71
深忆历险	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	14
神偷	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	62
王国之心Ⅲ	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	80
巫师3 狂猎	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	64
无名英雄 再来者	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	34
无名英雄 再来者	动作冒险	总第333期（2013年11A）	前线狙击	20
邪恶深处	动作冒险	总第332期（2013年10B）	前线狙击	26
游戏空间	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	17
游戏空间	动作	总第335期（2013年12A）	焦点	16
战争雷霆	射击	总第330期（2013年9B）	进击最前线	27
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	16
中土 摩多暗影	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	42
坠落之王	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	28
自然法则	策略角色扮演	总第332期（2013年10B）	进击最前线	8
最终幻想ⅩⅤ	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	72

PSV

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
AKB1/149 恋爱总选举	文字冒险	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
GGXX AC+R	格斗	总第319期（2013年4A）	新闻短波	6
JUMP全明星大乱斗V	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	60
PSV宠物	模拟育成	总第329期（2013年9A）	进击最前线	19
PS全明星大乱斗	动作冒险	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
VR网球4	体育	总第324期（2013年6B）	VITA命	88
VVVVVV	平台动作	总第330期（2013年9B）	进击最前线	28
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
暗魂献祭	动作	总第319期（2013年4A）	黄金眼	23
暗魂献祭	动作	总第319期（2013年4A）	特快专递	140
暗魂献祭	动作	总第320期（2013年4B）	研究中心	75
暗魂献祭	动作	总第321期（2013年5A）	VITA命	69
暗魂献祭	动作	总第322期（2013年5B）	VITA命	86
暗魂献祭	动作	总第326期（2013年7B）	DLC补完计划	82
暗魂献祭	动作	总第327期（2013年8A）	VITA命	115
暗魂献祭 三角势力	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	22
暗魂献祭 三角势力	动作	总第336期（2013年12B）	VITA命	73
暗魂献祭 三角势力	动作	总第337期（2014年1A）	VITA命	82
白色相簿2 幸福的另一侧	文字冒险	总第329期（2013年9A）	进击最前线	17
百战天虫革命 终极版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	69
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	动作	总第334期（2013年11B）	黄金眼	13
蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	动作	总第334期（2013年11B）	游戏进行时	150
彩虹天空	角色扮演	总第328期（2013年8B）	进击最前线	17
苍翼异闻录 代码 重生	文字冒险	总第327期（2013年8A）	VITA命	114
产子救世录2	角色扮演	总第319期（2013年4A）	新作短波	20
产子救世录2	角色扮演	总第326期（2013年7B）	VITA命	71
产子救世录2	角色扮演	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
产子救世录2	角色扮演	总第329期（2013年9A）	特快专递	71
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第323期（2013年6A）	进击最前线	13
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	前线狙击	22
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第330期（2013年9B）	黄金眼	30
超级机器人大战OG传说 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀	策略角色扮演	总第330期（2013年9B）	攻略透解	74
超级女主角战记	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	新闻短波	7
超级女主角战记	策略角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	134
超女神信仰 激神黑之心	策略角色扮演	总第336期（2013年12B）	进击最前线	8
超女神信仰 激神黑之心	策略角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	32
尘埃克星	平台动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
出包女王 Darkness 战斗狂欢	动作	总第336期（2013年12B）	进击最前线	8
初音未来 女歌手计划f	音乐	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
初音未来 女歌手计划F 2	音乐	总第333期（2013年11A）	前线狙击	30
初音未来 女歌手计划F 2	音乐	总第333期（2013年11A）	VITA命	75
刺客信条Ⅲ 解放	动作冒险	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
大脚怪之谜	动作冒险	总第323期（2013年6A）	进击最前线	14
大众高尔夫6	体育	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
弹丸论破 1・2 Reload	文字冒险	总第335期（2013年12A）	游戏进行时	87
刀剑神域 虚空的碎片	角色扮演	总第333期（2013年11A）	进击最前线	8
刀剑神域 虚空的碎片	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	24
地狱潜者	射击	总第329期（2013年9A）	进击最前线	19
第3次超级机器人大战Z 时狱篇	策略角色扮演	总第337期（2014年1A）	进击最前线	8
东京新世录 行动深渊	角色扮演	总第332期（2013年10B）	进击最前线	7
疯狂音乐节	模拟经营	总第329期（2013年9A）	进击最前线	18
高达破坏者	动作	总第326期（2013年7B）	特快专递	28
歌组575	音乐	总第327期（2013年8A）	进击最前线	71
歌组575	音乐	总第337期（2014年1A）	前线狙击	38
海贼无双2	动作	总第319期（2013年4A）	前线狙击	14
海贼无双2	动作	总第319期（2013年4A）	VITA命	111
海贼无双2	动作	总第320期（2013年4B）	黄金眼	30
海贼无双2	动作	总第320期（2013年4B）	攻略透解	64
花边骑士	动作	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
僵尸大亨2	即时战略	总第323期（2013年6A）	VITA命	74
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第318期（2013年3B）	黄金眼	31
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第318期（2013年3B）	攻略透解	76
狡狐大冒险 时空神偷	动作	总第319期（2013年4A）	研究中心	134
街头霸王对铁拳	格斗	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
救世之吻	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	140
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	6
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	动作	总第337期（2014年1A）	黄金眼	17
剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	动作	总第337期（2014年1A）	特快专递	75
绝对绝望少女 弹丸论破间章	动作冒险	总第335期（2013年12A）	前线狙击	53
跨越俺的尸体2	角色扮演	总第333期（2013年11A）	前线狙击	22
乐高电影 游戏版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
雷曼 传奇	平台动作	总第329期（2013年9A）	前线狙击	24
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	攻略透解	64
灵魂能力 毁灭宿命	格斗	总第323期（2013年6A）	VITA命	74
灵偶异界	角色扮演	总第323期（2013年6A）	前线狙击	30
龙之皇冠	动作角色扮演	总第322期（2013年5B）	前线狙击	30
龙之皇冠	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	36
龙之皇冠	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	黄金眼	24
龙之皇冠	动作角色扮演	总第328期（2013年8B）	攻略透解	52
龙之皇冠	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	VITA命	42
龙珠Z Z之战	动作	总第326期（2013年7B）	前线狙击	24
胧村正	动作	总第319期（2013年4A）	VITA命	111
胧村正	动作	总第321期（2013年5A）	黄金眼	17
胧村正	动作	总第321期（2013年5A）	研究中心	53
胧村正	动作	总第334期（2013年11B）	DLC补完计划	136
梦幻之星 新星	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	56
梦幻之星在线2	动作角色扮演	总第316・317期（2013年2B3A）	VITA命	184
梦幻之星在线2	动作角色扮演	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
魔界战记4 重生	策略角色扮演	总第335期（2013年12A）	前线狙击	56
墨西哥英雄大冒险	平台动作	总第322期（2013年5B）	攻略透解	54
墨西哥英雄大冒险	平台动作	总第326期（2013年7B）	VITA命	70
女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
女神异闻录4 午夜热舞	音乐	总第335期（2013年12A）	进击最前线	42
女神异闻录4 午夜热舞	音乐	总第336期（2013年12B）	前线狙击	20
噗哟噗哟对俄罗斯方块	益智	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生	文字冒险	总第331期（2013年10A）	前线狙击	32
秋叶原之旅2	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	24
秋叶原之旅2	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	28
秋叶原之旅2	角色扮演	总第334期（2013年11B）	黄金眼	13
秋叶原之旅2	角色扮演	总第334期（2013年11B）	攻略透解	122
忍者龙剑传Σ2 Plus	动作	总第319期（2013年4A）	攻略透解	96
瑞奇与叮当 全线突击	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	144
三国志12	策略	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
三国志12 对战版	策略	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
杀戮地带 佣兵	主视角射击	总第318期（2013年3B）	前线狙击	16
杀戮地带 佣兵	主视角射击	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
杀戮地带 佣兵	主视角射击	总第330期（2013年9B）	VITA命	42
闪乱神乐 少女们的证明	动作	总第319期（2013年4A）	黄金眼	22
闪乱神乐 少女们的证明	动作	总第319期（2013年4A）	攻略透解	89
少女与战车 究极战车道	动作	总第335期（2013年12A）	进击最前线	43
胜利赛马8	模拟经营	总第336期（2013年12B）	进击最前线	9
时空之物	角色扮演	总第327期（2013年8A）	前线狙击	83
噬神者2	动作	总第319期（2013年4A）	VITA命	111
噬神者2	动作	总第324期（2013年6B）	VITA命	89
噬神者2	动作	总第327期（2013年8A）	VITA命	115
噬神者2	动作	总第328期（2013年8B）	特快专递	77
噬神者2	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	24
噬神者2	动作	总第335期（2013年12A）	黄金眼	48
噬神者2	动作	总第335期（2013年12A）	攻略透解	76
噬神者2	动作	总第336期（2013年12B）	VITA命	72
噬神者2	动作	总第336期（2013年12B）	研究中心	89
撕纸小邮差	平台动作	总第318期（2013年3B）	前线狙击	18
撕纸小邮差	平台动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	30
撕纸小邮差	平台动作	总第335期（2013年12A）	黄金眼	48
死或生 5 Plus	格斗	总第320期（2013年4B）	黄金眼	31
讨鬼传	动作	总第319期（2013年4A）	VITA命	111
讨鬼传	动作	总第322期（2013年5B）	前线狙击	18
讨鬼传	动作	总第323期（2013年6A）	VITA命	75
讨鬼传	动作	总第326期（2013年7B）	黄金眼	16
讨鬼传	动作	总第326期（2013年7B）	攻略透解	52
讨鬼传	动作	总第327期（2013年8A）	研究中心	141
讨鬼传	动作	总第328期（2013年8B）	VITA命	87
讨鬼传	动作	总第334期（2013年11B）	VITA命	135
特特莉的工作室Plus 艾兰德的炼金术士2	角色扮演	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	129
特特莉的工作室Plus 艾兰德的炼金术士2	角色扮演	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
瓦尔哈拉骑士3	动作角色扮演	总第318期（2013年3B）	新闻短波	26
瓦尔哈拉骑士3	动作角色扮演	总第319期（2013年4A）	VITA命	111

PSV游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
瓦尔哈拉骑士3 黄金版	动作角色扮演	总第334期（2013年11B）	进击最前线	9
未知海域 黄金深渊	动作冒险	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
无双大蛇2 终极版	动作	总第328期（2013年8B）	前线狙击	46
仙境传说 奥德赛 ACE	动作	总第322期（2013年5B）	PS游戏专页	7
限界凸骑 怪物卡片对决	桌面棋牌	总第318期（2013年3B）	黄金眼	31
小小大星球PSV	动作冒险	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
邪恶联盟 凡尘之神 终极版	格斗	总第332期（2013年10B）	进击最前线	9
写真女友 Kiss	模拟育成	总第323期（2013年6A）	黄金眼	18
写真女友 Kiss	模拟育成	总第323期（2013年6A）	VITA命	75
新・萝萝娜的工作室 起始的物语 艾兰德的炼金术士	角色扮演	总第328期（2013年8B）	进击最前线	14
伊苏 塞尔塞塔的树海	动作角色扮演	总第318期（2013年3B）	VITA命	87
英雄传说 碧之轨迹 进化版	角色扮演	总第327期（2013年8A）	进击最前线	72
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第319期（2013年4A）	前线狙击	18
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第322期（2013年5B）	前线狙击	24
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	136
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第327期（2013年8A）	前线狙击	90
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第332期（2013年10B）	黄金眼	19
英雄传说 闪之轨迹	角色扮演	总第333期（2013年11A）	攻略透解	58
影牢 黑暗公主	动作	总第333期（2013年11A）	进击最前线	8
影牢 黑暗公主	动作	总第334期（2013年11B）	前线狙击	22
月英学园–kou–	文字冒险	总第328期（2013年8B）	进击最前线	15
战国无双2 猛将传&帝国高清合集	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	73
战国无双4	动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	6
战国无双4	动作	总第332期（2013年10B）	前线狙击	31
真・高达无双	动作	总第330期（2013年9B）	进击最前线	27
真・高达无双	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	63
真・高达无双	动作	总第337期（2014年1A）	黄金眼	16
真・高达无双	动作	总第337期（2014年1A）	攻略透解	64
真・三国无双7 with 猛将传	动作	总第331期（2013年10A）	前线狙击	16
真・三国无双7 猛将传	动作	总第336期（2013年12B）	黄金眼	16
真・三国无双7 猛将传	动作	总第336期（2013年12B）	攻略透解	36
真・三国无双NEXT	动作	总第318期（2013年3B）	VITA命	86
紫色宝贝	动作	总第329期（2013年9A）	进击最前线	19
自然法则	策略角色扮演	总第332期（2013年10B）	进击最前线	8
自由战争	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	15
自由战争	动作	总第324期（2013年6B）	前线狙击	24
自由战争	动作	总第328期（2013年8B）	VITA命	87
最终幻想X/X–2 高清重制版	角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	36
最终幻想X/X–2 高清重制版	角色扮演	总第332期（2013年10B）	前线狙击	28
罪恶少女 邀请函	角色扮演	总第329期（2013年9A）	进击最前线	17

PSP

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
Fate/新章 CCC	角色扮演	总第321期（2013年5A）	黄金眼	16
Fate/新章 CCC	角色扮演	总第321期（2013年5A）	特快	60
your diary+	文字冒险	总第328期（2013年8B）	进击最前线	15
超级弹丸论破2 再见绝望学院	文字冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	134
超级机器人大战OE	策略角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	132
超级机器人大战OE	策略角色扮演	总第328期（2013年8B）	游戏进行时	51
刀剑神域 无限时刻	角色扮演	总第320期（2013年4B）	黄金眼	30
刀剑神域 无限时刻	角色扮演	总第322期（2013年5B）	游戏进行时	84
光明方舟	角色扮演	总第319期（2013年4A）	黄金眼	23
光明方舟	角色扮演	总第319期（2013年4A）	攻略透解	69
加速世界 加速的顶点	策略	总第319期（2013年4A）	游戏进行时	109
金色琴弦3 另一片天空 神南/至诚馆/天音学园	文字冒险	总第328期（2013年8B）	进击最前线	16
幕末 Rock	音乐	总第332期（2013年10B）	进击最前线	7
幕末 Rock	音乐	总第333期（2013年11A）	前线狙击	26
七龙战记2020–Ⅱ	角色扮演	总第319期（2013年4A）	新作短波	20
七龙战记2020–Ⅱ	角色扮演	总第322期（2013年5B）	黄金眼	10
七龙战记2020–Ⅱ	角色扮演	总第322期（2013年5B）	攻略透解	38
噬神者2	动作	总第328期（2013年8B）	特快专递	77
噬神者2	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	24
噬神者2	动作	总第335期（2013年12A）	黄金眼	48
噬神者2	动作	总第335期（2013年12A）	攻略透解	76

PSP游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
噬神者2	动作	总第336期（2013年12B）	研究中心	89
数码宝贝冒险	角色扮演	总第316·317期（2013年2B3A）	黄金眼	98
数码宝贝冒险	角色扮演	总第316·317期（2013年2B3A）	游戏进行时	151
讨鬼传	动作	总第322期（2013年5B）	前线狙击	18
讨鬼传	动作	总第326期（2013年7B）	黄金眼	16
讨鬼传	动作	总第326期（2013年7B）	攻略透解	52
讨鬼传	动作	总第327期（2013年8A）	研究中心	141
我女朋友的表与里	文字冒险	总第328期（2013年8B）	进击最前线	16
召唤之夜5	策略角色扮演	总第320期（2013年4B）	新闻短波	6
召唤之夜5	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	黄金眼	19
召唤之夜5	策略角色扮演	总第324期（2013年6B）	特快专递	32

Xbox 360

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 黑暗行动 Ⅱ	主视角射击	总第318期（2013年3B）	研究中心	32
COD 黑暗行动 Ⅱ	主视角射击	总第322期（2013年5B）	研究中心	62
COD 黑暗行动 Ⅱ	主视角射击	总第326期（2013年7B）	研究中心	89
COD 黑暗行动 Ⅱ	主视角射击	总第330期（2013年9B）	攻略透解	48
COD 幽灵	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	53
COD 幽灵	主视角射击	总第329期（2013年9A）	前线狙击	28
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	攻略透解	60
COD 幽灵	主视角射击	总第335期（2013年12A）	研究中心	92
DISORDER 6	文字冒险	总第327期（2013年8A）	前线狙击	94
F2 2013	竞速	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
FIFA14	体育	总第322期（2013年5B）	前线狙击	26
FIFA14	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	54
FIFA14	体育	总第332期（2013年10B）	黄金眼	18
FIFA14	体育	总第332期（2013年10B）	攻略透解	54
NBA 2K14	体育	总第332期（2013年10B）	黄金眼	18
NBA 2K14	体育	总第332期（2013年10B）	攻略透解	48
暗黑破坏神 Ⅲ	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	进击最前线	67
暗黑破坏神 Ⅲ	动作角色扮演	总第329期（2013年9A）	前线狙击	26
暗黑破坏神 Ⅲ	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	黄金眼	30
暗黑破坏神 Ⅲ	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	特快专递	35
暗黑破坏神 Ⅲ	动作角色扮演	总第331期（2013年10A）	攻略透解	150
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	60
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第328期（2013年8B）	前线狙击	44
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第333期（2013年11A）	黄金眼	16
蝙蝠侠 阿克汉姆起源	动作冒险	总第334期（2013年11B）	攻略透解	104
尘埃克星	平台动作	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
出击飞龙	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
刺客信条 Ⅲ	动作冒险	总第320期（2013年4B）	研究中心	88
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	56
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第334期（2013年11B）	攻略透解	28
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第335期（2013年12A）	研究中心	88
迪士尼 无限	动作	总第327期（2013年8A）	前线狙击	96
地球防卫军4	动作射击	总第327期（2013年8A）	黄金眼	105
地球防卫军4	动作射击	总第327期（2013年8A）	游戏进行时	108
地铁 最后之光	主视角射击	总第322期（2013年5B）	前线狙击	14
地铁 最后之光	主视角射击	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
地铁 最后之光	主视角射击	总第324期（2013年6B）	攻略透解	68
恶魔城 暗影之王2	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	76
飞哥与小佛 探索酷东西	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第316·317期（2013年2B3A）	新作短波	127
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第322期（2013年5B）	前线狙击	23
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
分裂细胞 黑名单	动作射击	总第329期（2013年9A）	攻略透解	42
腐烂国度	动作冒险	总第326期（2013年7B）	攻略透解	42
孤岛惊魂3 血龙	主视角射击	总第323期（2013年6A）	攻略透解	48
孤岛危机3	主视角射击	总第316·317期（2013年2B3A）	新闻专题	108
孤岛危机3	主视角射击	总第319期（2013年4A）	黄金眼	22
孤岛危机3	主视角射击	总第319期（2013年4A）	攻略透解	56
古墓丽影	动作冒险	总第316·317期（2013年2B3A）	新闻专题	112
古墓丽影	动作冒险	总第319期（2013年4A）	黄金眼	22
古墓丽影	动作冒险	总第319期（2013年4A）	攻略透解	42
怪物猎人 边境 G1	动作	总第323期（2013年6A）	黄金眼	19
光环4	主视角射击	总第320期（2013年4B）	研究中心	91

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
光环4	主视角射击	总第329期（2013年9A）	360Style	86
鬼泣 DMC	动作	总第316·317期（2013年2B3A）	黄金眼	98
鬼泣 DMC	动作	总第316·317期（2013年2B3A）	攻略透解	154
鬼泣 DMC	动作	总第320期（2013年4B）	研究中心	96
黑暗圣徒 V	动作射击	总第320期（2013年4B）	前线狙击	40
黑暗行动	策略角色扮演	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	60
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第325期（2013年7A）	进击最前线	67
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第327期（2013年8A）	前线狙击	80
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第329期（2013年9A）	黄金眼	22
黑道圣徒Ⅳ	动作冒险	总第329期（2013年9A）	攻略透解	56
横行霸道 V	动作冒险	总第316·317期（2013年2B3A）	新闻专题	120
横行霸道 V	动作冒险	总第323期（2013年6A）	前线狙击	20
横行霸道 V	动作冒险	总第326期（2013年7B）	罪恶帮派	26
横行霸道 V	动作冒险	总第327期（2013年8A）	罪恶帮派	106
横行霸道 V	动作冒险	总第328期（2013年8B）	罪恶帮派	34
横行霸道 V	动作冒险	总第329期（2013年9A）	罪恶帮派	32
横行霸道 V	动作冒险	总第331期（2013年10A）	黄金眼	105
横行霸道 V	动作冒险	总第331期（2013年10A）	攻略透解	110
横行霸道 V	动作冒险	总第332期（2013年10B）	研究中心	88
横行霸道 V	动作冒险	总第333期（2013年11A）	研究中心	77
横行霸道 V	动作冒险	总第333期（2013年11A）	成就奖杯堂	83
横行霸道 V	动作冒险	总第334期（2013年11B）	罪恶帮派	26
横行霸道 V	动作冒险	总第335期（2013年12A）	罪恶帮派	64
火花计划	动作冒险	总第325期（2013年7A）	进击最前线	27
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第320期（2013年4B）	黄金眼	29
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第320期（2013年4B）	攻略透解	58
火影忍者 疾风传 终极忍者风暴3	动作	总第335期（2013年12A）	DLC补完计划	98
极品飞车 劲敌	竞速	总第335期（2013年12A）	黄金眼	49
极品飞车 劲敌	竞速	总第337期（2014年1A）	游戏进行时	110
极品飞车 新·最高通缉	竞速	总第316·317期（2013年2B3A）	攻略透解	138
记忆猎人	动作冒险	总第325期（2013年7A）	黄金眼	146
记忆猎人	动作冒险	总第325期（2013年7A）	攻略透解	148
监察风云	动作冒险	总第324期（2013年6B）	前线狙击	20
监察风云	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	58
剑刃风暴 百年战争	策略	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	52
劫薪日2	主视角射击	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17
镜之边缘	动作	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	54
狙击精英 Ⅲ	动作射击	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
狙击手 幽灵战士2	主视角射击	总第320期（2013年4B）	黄金眼	30
狙击手 幽灵战士2	主视角射击	总第321期（2013年5A）	特快专递	64
兰博	主视角射击	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
蓝精灵2	平台动作	总第327期（2013年8A）	黄金眼	104
乐高电影 游戏版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
雷曼 传奇	平台动作	总第329期（2013年9A）	前线狙击	24
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
雷曼 传奇	平台动作	总第330期（2013年9B）	攻略透解	64
烈焰契约	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	40
灵魂能力 Ⅱ 高清在线版	格斗	总第327期（2013年8A）	进击最前线	72
龙之信条 黑暗觉者	动作	总第323期（2013年6A）	黄金眼	18
龙之信条 黑暗觉者	动作	总第323期（2013年6A）	攻略透解	40
龙珠Z Z之战	动作	总第326期（2013年7B）	前线狙击	24
魅影破坏者EXTRA	格斗	总第329期（2013年9A）	进击最前线	17
秘密调查局 幽浮 解密	动作射击	总第323期（2013年6A）	进击最前线	15
尼尔	动作角色扮演	总第327期（2013年8A）	漏网之娱HD	58
女神骑士团	射击	总第323期（2013年6A）	黄金眼	18
潜龙谍影 V	动作	总第321期（2013年5A）	前线狙击	22
潜龙谍影 V	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	8
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第316·317期（2013年2B3A）	新闻专题	110
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第318期（2013年3B）	黄金眼	30
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第318期（2013年3B）	攻略透解	72
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第319期（2013年4A）	研究中心	114
潜龙谍影崛起 复仇	动作	总第324期（2013年6B）	DLC补完计划	80
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第321期（2013年5A）	黄金眼	16
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第321期（2013年5A）	攻略透解	42
忍者龙剑传3 刀锋边缘	动作	总第322期（2013年5B）	研究中心	68
忍者神龟	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
忍者神龟	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17

X360游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
刃 忍者龙剑传Z	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	81
杀手已死	动作	总第319期（2013年4A）	前线狙击	16
杀手已死	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	81
杀手已死	动作	总第328期（2013年8B）	黄金眼	24
杀手已死	动作	总第328期（2013年8B）	攻略透解	68
杀手已死	动作	总第329期（2013年9A）	研究中心	74
闪电归来 最终幻想XⅢ	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	74
闪电归来 最终幻想XⅢ	角色扮演	总第331期（2013年10A）	前线狙击	46
闪电归来 最终幻想XⅢ	角色扮演	总第335期（2013年12A）	黄金眼	48
闪电归来 最终幻想XⅢ	角色扮演	总第335期（2013年12A）	攻略透解	66
闪电归来 最终幻想XⅢ	角色扮演	总第336期（2013年12B）	研究中心	80
少年正义联盟 遗产	动作	总第335期（2013年12A）	黄金眼	49
神鬼寓言 旅程	动作	总第316・317期（2013年2B3A）	攻略透解	142
神偷	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	28
升华 新生之神	动作角色扮演	总第319期（2013年4A）	新作短波	21
生化奇兵 无限	主视角射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	103
生化奇兵 无限	主视角射击	总第321期（2013年5A）	黄金眼	16
生化奇兵 无限	主视角射击	总第321期（2013年5A）	攻略透解	26
生化危机 启示录	动作射击	总第323期（2013年6A）	Capcom专页	37
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	黄金眼	18
生化危机 启示录	动作射击	总第324期（2013年6B）	攻略透解	53
生化危机6	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	Capcom专页	128
生化危机6	动作射击	总第320期（2013年4B）	研究中心	92
失落的星球3	动作射击	总第323期（2013年6A）	前线狙击	32
失落的星球3	动作射击	总第330期（2013年9B）	黄金眼	31
失落的星球3	动作射击	总第330期（2013年9B）	攻略透解	88
驶向地狱 惩罚	动作冒险	总第327期（2013年8A）	黄金眼	105
死侍	动作	总第326期（2013年7B）	黄金眼	16
死侍	动作	总第326期（2013年7B）	攻略透解	31
死或生5 终极版	格斗	总第328期（2013年8B）	前线狙击	36
死或生5 终极版	格斗	总第330期（2013年9B）	黄金眼	32
死或生5 终极版	格斗	总第331期（2013年10A）	成就奖杯堂	166
死亡岛 洪流	动作冒险	总第316・317期（2013年2B3A）	新作短波	127
死亡岛 洪流	动作冒险	总第322期（2013年5B）	黄金眼	10
死亡岛 洪流	动作冒险	总第323期（2013年6A）	攻略透解	54
死亡空间3	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	100
死亡空间3	动作射击	总第318期（2013年3B）	黄金眼	30
死亡空间3	动作射击	总第318期（2013年3B）	攻略透解	38
宿命	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	62
泰坦天降	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	12
泰坦天降	主视角射击	总第331期（2013年10A）	前线狙击	36
特别行动 战线	动作射击	总第325期（2013年7A）	成就奖杯堂	162
天灾爆发	动作射击	总第323期（2013年6A）	进击最前线	14
危险元素	动作射击	总第323期（2013年6A）	前线狙击	34
危险元素	动作射击	总第325期（2013年7A）	黄金眼	146
巫师3 狂猎	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	64
无间龙头	动作冒险	总第320期（2013年4B）	研究中心	94
邪恶联盟 凡尘之神	格斗	总第319期（2013年4A）	新作短波	21
邪恶联盟 凡尘之神	格斗	总第322期（2013年5B）	黄金眼	11
邪恶深处	动作冒险	总第322期（2013年5B）	前线狙击	12
邪恶深处	动作冒险	总第332期（2013年10B）	前线狙击	26
行尸走肉 生存本能	主视角射击	总第320期（2013年4B）	黄金眼	31
行尸走肉 生存本能	主视角射击	总第321期（2013年5A）	特快专递	62
异形 殖民陆战队	主视角射击	总第318期（2013年3B）	黄金眼	31
幽浮 以敌制敌	策略	总第332期（2013年10B）	前线狙击	24
幽浮 以敌制敌	策略	总第330期（2013年9B）	进击最前线	29
战地双雄 恶魔联盟	动作射击	总第322期（2013年5B）	黄金眼	11
战争机器 审判日	动作射击	总第316・317期（2013年2B3A）	新闻专题	116
战争机器 审判日	动作射击	总第319期（2013年4A）	攻略透解	78
战争机器 审判日	动作射击	总第320期（2013年4B）	黄金眼	29
战争机器 审判日	动作射击	总第320期（2013年4B）	研究中心	69
战争前线	主视角射击	总第330期（2013年9B）	进击最前线	29
职业进化足球2014	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	78
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	26
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第336期（2013年12B）	前线狙击	26
质量效应3	角色扮演	总第320期（2013年4B）	研究中心	98
中土 摩多暗影	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	42
终极地带 高清合集	动作	总第326期（2013年7B）	成就奖杯堂	68
终极地带 高清合集	动作	总第327期（2013年8A）	成就奖杯堂	110
坠落之王	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	28
罪恶装备 Xrd -SIGN-	格斗	总第331期（2013年10A）	前线狙击	79

Xbox One

XONE游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
COD 幽灵	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	53
COD 幽灵	主视角射击	总第329期（2013年9A）	前线狙击	28
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	黄金眼	12
COD 幽灵	主视角射击	总第334期（2013年11B）	攻略透解	60
COD 幽灵	主视角射击	总第335期（2013年12A）	研究中心	92
FIFA14	体育	总第325期（2013年7A）	前线狙击	54
NBA Live 14	体育	总第325期（2013年7A）	进击最前线	66
Wonder Flick	角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	25
出击飞龙	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	70
刺客信条Ⅳ 黑旗	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	56
光环 斯巴达突袭	动作	总第336期（2013年12B）	前线狙击	29
火花计划	动作冒险	总第325期（2013年7A）	进击最前线	27
极品飞车 劲敌	竞速	总第337期（2014年1A）	游戏进行时	110
极限竞速5	竞速	总第325期（2013年7A）	前线狙击	21
极限竞速5	竞速	总第335期（2013年12A）	焦点	28
监察风云	动作冒险	总第324期（2013年6B）	前线狙击	20
监察风云	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	58
镜之边缘2	动作	总第325期（2013年7A）	进击最前线	66
狙击精英Ⅲ	动作射击	总第332期（2013年10B）	进击最前线	10
崛起 罗马之子	动作	总第328期（2013年8B）	前线狙击	42
崛起 罗马之子	动作	总第335期（2013年12A）	焦点	32
乐高电影 游戏版	动作	总第327期（2013年8A）	进击最前线	68
乐高漫威英雄	动作	总第333期（2013年11A）	黄金眼	17
乐高漫威英雄	动作	总第334期（2013年11B）	攻略透解	69
罗马之子	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	24
泯灭之光	动作	总第324期（2013年6B）	进击最前线	17
潜龙谍影Ⅴ	动作	总第325期（2013年7A）	前线狙击	8
全境封锁	动作射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	52
全境封锁	动作射击	总第335期（2013年12A）	前线狙击	50
丧尸围城3	动作冒险	总第325期（2013年7A）	前线狙击	22
丧尸围城3	动作冒险	总第331期（2013年10A）	前线狙击	38
丧尸围城3	动作冒险	总第335期（2013年12A）	焦点	30
杀手本能	格斗	总第331期（2013年10A）	前线狙击	42
神偷	动作	总第333期（2013年11A）	前线狙击	28
宿命	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	62
泰坦天降	主视角射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	12
泰坦天降	主视角射击	总第331期（2013年10A）	前线狙击	36
王国之心Ⅲ	动作角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	80
巫师3 狂猎	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	64
邪恶深处	动作冒险	总第332期（2013年10B）	前线狙击	26
猩红飞龙	射击	总第325期（2013年7A）	进击最前线	27
猩红飞龙	射击	总第331期（2013年10A）	前线狙击	40
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第325期（2013年7A）	前线狙击	26
植物大战僵尸 花园战争	动作射击	总第336期（2013年12B）	前线狙击	26
中土 摩多暗影	角色扮演	总第337期（2014年1A）	前线狙击	42
坠落之王	动作角色扮演	总第330期（2013年9B）	进击最前线	28
最终幻想XV	角色扮演	总第325期（2013年7A）	前线狙击	72

文章名称	涉及游戏	所在期数	页码
《为PS全明星而生！》	PS全明星大乱斗	总第316・317期（2013年2B3A）	216
《喧嚣时代的"饕餮盛宴"》	生化危机6	总第318期（2013年3B）	93
《探寻黑暗中的真相》	龙之信条 黑暗觉者	总第320期（2013年4B）	34
《一切由此开始》	王国之心 HD 1.5 ReMIX	总第320期（2013年4B）	108
《伊丽莎白、Cosplay和暴君》	生化奇兵 无限	总第320期（2013年4B）	106
《揭露<生化危机 启示录>高清内幕》	生化危机 启示录	总第322期（2013年5B）	34
《螺旋的过去与未来》	最终幻想X/X-2 HD Remaster	总第322期（2013年5B）	106
《寻羊冒险记》	生化奇兵 无限	总第322期（2013年5B）	82
《顽皮狗的美丽新世界》	最后生还者	总第325期（2013年7A）	115
《见证<见证>》	见证	总第326期（2013年7B）	8
《叙事的革命，做到了吗？》	最后生还者	总第327期（2013年8A）	162
《失落的名作与崛起的新星》	失落的星球3	总第328期（2013年8B）	32
《埋没的故事》	龙之皇冠	总第329期（2013年9A）	96
《闪耀个性光辉的奇才》	杀手已死	总第329期（2013年9A）	11
《17亿造个沙箱》	横行霸道Ⅴ	总第331期（2013年10A）	106
《洛圣都百科全书》	横行霸道Ⅴ	总第332期（2013年10B）	104
《虽败犹荣》	超凡 双生	总第335期（2013年12A）	104
《黑色穹顶 赤色歌吟》	龙背上的骑兵3	总第337期（2014年1A）	100


积木塑造大世界
这不仅仅只是积木
Let's ROCK！
乐高大电影 游戏版
The LEGO Movie Videogame
机种：XOne、X360、PS4、PS3、PSV ｜类型：动作 ｜发行：WB Games ｜发售日：2014 年 2 月 1 日
POLICE
EMMET



PSV专辑 Vol.8

实用与收藏兼备的PSV权威专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

-Vita动态-

PSV新年导购

-Vita劲作-

更多优质游戏的奖杯攻略

-Vita小说-

最终幻想X-2.5 永远的代价

-Vita攻略-

真·高达无双

最终幻想X HD版

最终幻想X-2 HD版

新·罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士

撕纸大冒险

噬神者2

半罪少女 诱惑

2月下旬 全国上市

掌机王SP Vol.217

全彩32开288页+DVD光盘+《357猛将传》年历



PSV年末大作

最终幻想X/X-2 HD版

双重攻略强势来袭!

-特快专递-

剑士闯魔城

龙之信条 任务

彩虹之月

-攻略透解-

最终幻想X HD版

最终幻想X-2 HD版

真·高达无双

-专题企划-

2013掌机大纪事

2013 TV GAME大赏 媒体评选·掌机篇

2013 掌机游戏年鉴

1月15日全国上市

年末特刊!

模魂志 No.87



大16开208页+DVD

年度拼装模型大盘点

BANDAI全系列模型系统罗列

年度模型压轴之作 MG沙扎比Ver.Ka 视频制作范例

美少女人形展示 热门PVC人形实物展评

豪华208页充实内容

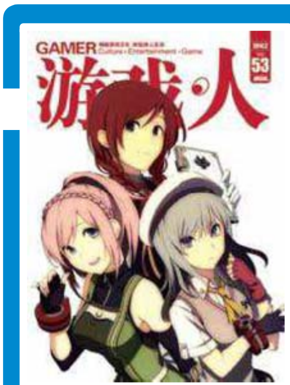
丰富内容外加机娘纸模 让春假过得更加充实

潮流玩具全接触

海量新款玩具全面评测

1月15日始全国陆续上市

游戏·人 Vol.53



大16开136页+DVD光盘

新春刚过，《游戏·人》第五十三辑将在辞旧迎新之际隆重上市，在崭新的2014年带给玩家们不一样的游人文化阅读体验。游戏人物栏目重磅出击，除了格斗之神梅原大吾的自传连载进入到第四章，讲述其成为职业格斗游戏玩家后遭遇的压力与困扰，还会有近年无比风行的F2P销售手段之父斯科特·米勒的个人传记。斑斓之书将会带大家领略丧尸文化的方方面面，并为读者们浅析日本新本格推理的魅力。秘密花园本期已经被杀手锁定，三位各有魅力的天使将会携手登场，让大家领略东西合璧的艳丽之光。

2014《游戏·人》将继续与游戏人们同在!

2月中旬全国上市

下期预告

游戏机实用技术

总第340期 | 2014年2月B

TV GAME大赏2013年度 最佳游戏中国玩家评选活动揭晓

中奖名单同期公布！且看次世代大奖花落谁家！

2014 台北游戏展 独家报道

-攻略透解-

战国BASARA 4

勇者斗恶龙 怪兽篇2